
PSM
MC
Nº11
450 pts
2,70 euros
PSM
Libro 3
Cuadernos de tácticas
Revista PlayStation 100% independiente
¡¡GRATIS!!
TERCERA ENTREGA CUADERNO DE TACTICAS FFVII
PlayStation 2
Entrevista con sus creadores
Más de 100 imágenes de los nuevos juegos.
POSTER
Portada Resident Evil 3
Pacman
INCUBADORA
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
ACE COMBAT 3
A EXAMEN
TOMB RAIDER IV
FORMULA 1
DINO CRISIS
STAR WARS
ESTRATEGIA
Legacy of Kain: Soul Reaver
Final Fantasy VIII
8 414090 203944
00011



ANALIZAMOS...

- LAS 24 HORAS DE LE MANS
- FFVIII
- CHOCOBO RACING
- DEMOLITION RACER
- MIGHTY HITS SPECIAL
- MISSION IMPOSSIBLE
- TINY TANK
- SOUTH PARK
- BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS
- CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
- MAGICAL TETRIS
- TOMB RAIDER IV: TLR
- MEDAL OF HONOR
- MULAN
- KILLER LOOP
- UEFA STRIKER

¡Con un libro de trucos y 4 pósters de regalo!

ADEMÁS...

SORTEAMOS:

- **10 lotes compuestos por un juego completo y una camiseta de *Crash*.**
- **lotes compuestos por 4 juegos (*Next Tetris, Pong, Worms Armageddon y Centípede*) o uno de los cinco juegos *Centípede***



TARJETA DE SOCIO

CAMISETA DEL CLUB

CONCURSOS...

375 PESETAS

Y CADA MES...

BITS

TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS

MAXIPLAYER

BUZÓN MAX

SECCIÓN PLATINUM

PASATIEMPOS



Número 11 31 de Enero 2000

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid

Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: Sebastián Sucho
Redactores: David de la Escalera, José Martinez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Jaime Martín, Fernando Minaya, Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez, Patricia González,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Poligono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE. SA.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

Año Nuevo, Vida Nueva.

Como decía Miguel Ríos en su cancion, el año 2000 iba a ser el tiempo del cambio. Sus palabras han sido proféticas, por lo menos en lo que a la redacción de PSM se refiere.

Pues bien, estrenamos año, siglo, milenio y Redactor Jefe. El tío Sebas se nos va a una de esas empresas de Internet que tan de moda se han puesto y desde aquí le deseamos la mejor de las suertes, aunque no le va a hacer falta porque es un auténtico "Monstruo" con los ordenadores y seguro que lo hace fenomenal. !Suerte gafotas!

Como es lógico si se va uno tiene que venir otro; en PSM, como siempre, queremos ofreceros lo mejor y por eso nos pusimos a buscar gente y al final decidimos fichar al tío David de la Escalera. Su nombre seguramente no os dirá nada en un principio, pero os aseguramos que muchos de vosotros habéis leído cosas suyas, ya que antes de fichar con nosotros se ha dedicado a escribir los manuales de muchos de los juegos que tenéis en vuestras manos. ¿Sorprendidos, eh?. En PSM no podríamos perder a un "monstruo" de los videojuegos sin traer a otro de la misma categoría, vosotros no os merecéis menos. Algunos de los artículos de este número (como la guía del Soul Reaver) ya han sido escritos por el tío David para que comprobéis el nivelazo que tiene escribiendo. A partir del próximo número será nuestro Redactor Jefe. Animo tio David.

Por otro lado, también hay que decir que Año Nuevo, foto de Lara nueva. No podíamos ser menos y había que poner la foto de la nueva Lara (la Weller), a la que también conseguí engañar para que me diera un "besito" je, je.

Por último decir que estrenamos una nueva sección llamada "Modowey y Las Crónicas Rosas de la Playstation", dirigida por el inefable personaje de La Noche Más Loca (un poco "mariquilla") que se encargará de contarnos todos los cotilleos que se cuecen en el mundo de la gris.

Feliz año, siglo y milenio nuevo consoleros, consoleras, consoladores y consoladoras.

Alberto Minaya
Director

¡Let´s go PSM Rumble!

PSM
Revista PlayStation 100% independiente

Resident Evil 3: Némesis

► pg. 34 ◄

¿Qué sucedió después de Resident Evil 1? ¿Porqué Raccoon City estaba en ruinas cuando empezasteis Resident Evil 2? ¿Podrá Jill con todos los zombies?... Todas estas preguntas se responden en Resident Evil 3: Némesis, una historia que sucede antes y después de la segunda parte de la saga. Ajustaos las zapatillas de deporte porque vais a necesitarlas...

Ace Combat 3

► pg. 42 ◄

Si pensabas que ya lo habías visto todo ve preparando tus gafas para el mejor juego de simulación aérea. Ace Combat 3 ha sido diseñado a conciencia para exprimir todas las posibilidades de nuestra PlayStation. Tendréis que verlo por vosotros mismos para creerlo, pero confiad en nosotros si os decimos que es una auténtica pasada.

Tomb Raider: The last Revelation ► pg.46 ◄

Lara vuelve a sus orígenes. Esta cuarta entrega sitúa la acción en pleno Egipto. Ahora los puzzles son más importantes que los saltos y no dependeremos de los dichosos "bloques" para salir de una sala. Eidos y Core han trabajado muy duro para daros el último Tomb Raider del milenio.

Tony Hawks: Skateboarding



► pg.52 ◄

Saltos de 900°, agarres laterales, velocidades de vértigo y cientos de acrobacias diferentes. Muchas modalidades de juego, gran facilidad de uso y tantas características interesantes como para rellenar un libro entero. No te lo pierdas, tanto si te gusta el Skateboarding como si no.

LA PORTADA DE ESTE MES



Otro mes en el que hemos conseguido impresionaros con una imagen que defina el estado actual del mundo de los videojuegos. Una de esas portadas de la que una verdadera revista PSM puede estar orgullosa. En esta ocasión le pedimos ayuda a nuestro gran amigo Chris Bachelo que sacó un poco de tiempo, (está muy liado con la serie Steampunk), para hacer la gran portada que podéis ver en este número.



Jill contra Nemesis. Sabemos que es una imagen clásica, pero es que queda tan bien... Este es el primer boceto que recibimos, pero Jill estaba demasiado "abajo".



El siguiente boceto de Chris reflejaba exactamente lo que todos queríamos. Ahora sólo faltaba ver el resultado final, sabíamos que Chris nos sorprendería de alguna manera.



Y como era de esperar lo consiguió. La imagen final es de película. ¿Te has dado cuenta de lo que pone en los trozos de pared que salen por los aires?

Le Mans 24h

► pg. 58 ◄



Infogrames apuesta muy fuerte por los coches de alto rendimiento y las marcas de lujo en una de las competicones más duras del mundo, las 24h de Le Mans. Habrá que predecir los cambios de clima, cambiar las ruedas, arreglar el coche y prepararnos para conducir todo el día y toda la noche.

Sumario



MONITOR — PG. 6

Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. PSM os informa desde el Tokyo Game Show, una de las dos ferias más importantes del mundo sobre videojuegos.

- Noticias de última hora .... PG. 6
- Rumores .... PG. 10
- Banzai .... PG. 12



PUNTO DE VISTA — PG. 14

En el Tokyo Game Show tuvimos el honor de entrevistar a Phil Harrison, Vicepresidente y Relaciones públicas con la prensa de Sony. ¿Tenías alguna duda sobre la nueva PlayStation 2?, pues ve directamente a la página 14, no tiene desperdicio.



INCUBADORA — PG. 33

La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas.

- Resident Evil 3: Némesis .... PG. 34
- Jet moto 3 .... PG. 37
- 007: El mañana nunca muere .... PG. 38
- Jade Cocoon .... PG. 40
- Ace Combat 3 .... PG. 41



A EXAMEN — PG. 44

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.

- Star Wars: La Amenaza Fantasma .... PG. 45
- Tomb Raider: The last Revelation .... PG. 46
- Formula 1 .... PG. 48
- Dino Crisis .... PG. 50
- Tony Hawks: Skateboarding .... PG. 52
- Los Pitufos .... PG. 54
- Ready 2 Rumble .... PG. 56
- Lemans 24h .... PG. 58
- Tarzan .... PG. 62

ESTRATEGIA — PG. 64

- Final Fantasy VIII .... PG. 64

¿No sabes donde encontrar todos los Guardian Force?, ¿piensas que no tienes todas las cartas?, ¿deseas llegar al rango 30 de Seed? Si has respondido afirmativamente a alguna de estas preguntas no se a que esperas tio, pasa rápidamente estas hojas y ve a la página 64.

- Legacy of Kain: Soul Reaver .... PG. 67

La segunda y última parte de la guía más completa sobre las aventuras de Raziel que puedas encontrar. Ahora estás a solo un paso de eliminar la pesada carga que cubre tus hombros, Kain te está esperando...



TRUCOS — PG. 74

Tus juegos no se merecen menos que un par de trucos bien dados.



PSM RESPONDE — PG. 78

Cartas, dibujos y lo que se te ocurra en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros.

ESCAPARATE — PG. 88

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.

ESPECIAL REYES "MAJOS" — PG. 27

La guía para todo Rey "Majo" que se precie. Los juegos que están de moda, los que más éxito han tenido y los que en nuestra opinión deben formar parte de esa gran juegoteca que todo PlayStationmaníaco debe tener. A ver si este año los reyes se tiran el rollo y vienen más "majos" que nunca.



Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

PS2 Domina el Tokio Game Show

Los visitantes pudieron ver la consola de sus sueños con sus propios ojos

De el 17 al 19 de septiembre se celebró el Tokio Game Show, la feria por excelencia. Todo el mundo, excepto algunos japoneses con pocas ganas de ver mundo, pudieron acercase al show para ver lo mejor de la feria, la PlayStation 2.

PlayStation 2 - Más cerca no se puede

A pesar de que Sony presentó la consola una semana antes, en el TGS fue la primera vez que se mostraba al público general. En todo el stand PS2 se pudieron observar demos de una infinidad de juegos que mostraban el potencial de nuestra pequeña. En la parte central había una pantalla "tamaño familiar" en la que se mostraban imágenes, vídeos y entrevistas sobre la nueva consola. Al final del show hubo gritos y aplausos.

PlayStation 1 - No se queda corta

Tenemos que ser honestos amigos nuestros, las cosas sobre la PS1 están empezando a ir más lento. Hay una gran cantidad de secuelas que tienen muy buena pinta, especialmente las de Sony y Square, pero no son lo suficientemente originales como para ser auténticos bombazos.

En el Stand de Sony, Gran Turismo 2 y The Legend of Dragoon eran lo mejor de lo mejor. GT2 es tan bueno como todos esperábamos, tanto en el apartado gráfico como en el de conducción. The Legend of Dragoon es uno de los juegos de Rol en los que más esperanzas tienen depositadas, por lo visto están a un paso de llegar al nivel de la serie Final Fantasy.

Square Arrasa con sus juegos de Rol

El segundo Stand con más gente por centímetro cuadrado era el de Square, sus fans japoneses no defraudaron. Se hacían comentarios sobre el nuevo Final Fantasy IX y los anuncios para PS2 de Diciembre con motivo del comienzo de un nuevo milenio. Los títulos de PS1 eran tan buenos, o mejores, que lo que todos esperábamos de esta gran empresa Japonesa. Dew Prism y Chrono Cross son los más prometedores, tanto por la gran calidad de sus motores gráficos como por la originalidad de los sistemas de lucha. Vagrant Story no estaba nada mal, aunque claro no podemos olvidar a la gran estrella, Parasite Eve II, un juego del que pudimos ver algo en el pasado E3 pero del que no habíamos podido ver nada "jugable" hasta ahora. Mejores monstruos, gráficos más cuidados y ahora Aya, gracias a Dios, correrá más rápido.

Nadie pudo hacer frente a los dos grandes (Sony y Square), a pesar de todo había algunos títulos interesantes entre los que hay que destacar los de Capcom, con Biohazard: Gun Survivor (un juego de disparos basado en Biohazard, o lo que es lo mismo, Resident Evil). En Namco estaba Dragon Valor que no decepcionó a nadie (pero que no presentaron nada de PS2). Está claro que todos vinimos a ver la PS2 con nuestros propios ojos, lo demás no importaba.

¿Y ahora a donde vamos?

El siguiente evento público en el que tendremos la ocasión de disfrutar de la PS2 será en Febrero, justo un mes antes del lanzamiento oficial de la PS2 en Japón, ya sabéis el día 4. Esa será la mejor ocasión que tendrán los usuarios, y nosotros los periodistas, para tener en nuestras manos un Dual Shock 2 conectado a una fabulosa y flamante PlayStation 2. Después de eso habrá que esperar al E3 de Mayo, celebrado en Los Angeles. Sony ha prometido que montará algo espectacular con cientos de nuevos títulos.

No aguantamos más, desde la primera vez que vimos las fotos de la consola hemos tenido sueños, alucinaciones y hasta hemos buscado una lámpara mágica para ver si nos aparecía un genio al que pedirle una. El 4 de Marzo es muy probable que el estado Japonés entre en estado de sitio, más de uno se largará de su trabajo para ir a Akihabara y adquirir su PS2. ¿Qué os apostáis a que se acaban más rápidamente que una caja de bombones en una fiesta de

◄ Esta pequeña maravilla eclipsó a todos los demás. En el Tokyo Game Show de este año Dreamcast sufrió el todo peso del Emotion Engine y de sus imágenes de alta resolución.



Esta es la vista general del TGS. Como veis todos los huecos estaban cubiertos por japoneses con ganas de llevarse una PS2 bajo el brazo.

Luces de TGS

Había mucho que ver y hacer (y jugar) en el Tokyo Game Show de este año. Y no solo en el Stand de Sony. Estos son nuestros Stands favoritos.



▲ Capcom seguía deslumbrando con *Dino Crisis* y *RE3*. *Aun así lo más espectacular fué Biohazard: Gun Survivor.*



▲ Namco no se quedaba corta. Con los nuevos Tekken y Ridge Racer para PS2.



▲ Square se quedó pequeña (por el Stand). A pesar de todo valía la pena pegarse para echar una partidita.

Las adorables Azafatas del TGS

¿Y después de la PS2 qué tiene de bueno el Tokio Game Show?, pues muy fácil. ¡Las pibitas! Estas amigables y siempre sonrientes personas tienen uno de los trabajos más difíciles, estar de pie durante días y días sonriendo y aceptando cualquier tontería que suelten los visitantes. Hay que decir que este año estaban mucho mejor que las del anterior.



Nuestro premio a esta adorable chica cowgirl. Chicos, la más guapa de todo el Show.



¡Oh, que maja!, saludándonos al más puro estilo PacMan.



Estas chicas eran las más extravagantes. ¿De que juego serán?



¡Duplica la jugabilidad con dos Jill!



Una versión de Rinoa un poco anoréxica, pero guapa si que es...

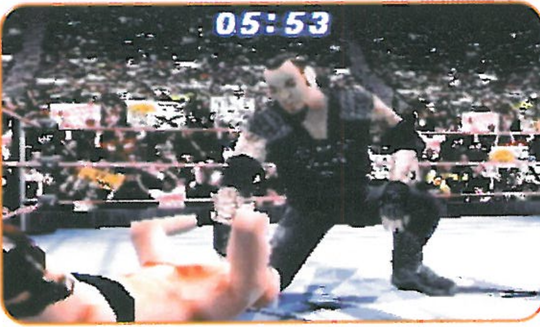
Primer Vistazo: WWF Smackdown

Las imágenes del nuevo título de lucha libre americana

THQ está preparando un nuevo juego que está siendo totalmente desarrollado en Japón. Estos juegos son conocidos en Japón como la serie Toukon Retsuden. En Marzo sabréis más.



Engánchate a la esquina y ¡a por él! Sentirás como tiembla el ring bajo tus pies.



Los personajes no se mueven con motion capture, aun así los resultados son bastante buenos.

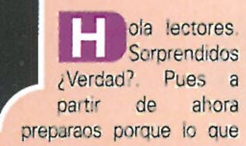


Fuera del ring podrás usar o lanzar cualquier objeto que pilles por banda a tu contrincante.



THQ ha asegurado que el juego vendrá con modo historia, entrevistas a los personajes y muchos elementos totalmente originales.

MODOWEY Y LA PRENSA ROSA DE PLAYSTATION



Hola lectores. Sorprendidos ¿Verdad?. Pues a partir de ahora preparaos porque lo que vais a ver en esta sección y cualquier parecido con la realidad es real. Lo primero es lo primero, me presento: my name is Modowey y seré vuestro reportero de la prensa rosa, pero nada de Conde Lecquio, ni Rocíito; aunque no os lo creáis en el mundo de los videojuegos también existen líos de faldas y engaños como en la vida real, pero con personajes tan importantes como Lara Croft, Spyro the Dragon y otros muchos. Si, si, ya sé que pensáis que es un camelo pero no, es la realidad. En verdad es mucho más apasionante de lo que creéis, y mes a mes este enorme culebrón se irá liando cada vez mas, ¡Jaa!. Que tiemblen todos los personajes porque iré destapando sus trapos sucios; y que tiemblen también todas las personas que trabajan en el sector; si, tu también jefe, seré despiadado y atroz (Jurl , Jurl) .

Bueno que os parece si comenzamos relatando un poco lo que ha ocurrido en Noviembre en cuanto a presentaciones de juegos.

El mes comenzó con la presentación de "Esto es Fútbol" en el "Planet Hollywood" de Madrid, aunque más bien parecía "Esto es Hollywood", porque la cantidad de



Los guapis de la noche más loca animaron el cotarro en la presentación de "Esto es Fútbol".

jugadores que asistieron al evento fue impresionante (128 jugadores ni más ni menos). Allí había una cantidad impresionante de chicas vestidas de futbolistas con las zapatillas más blancas que jamás he visto, aunque a alguna se le olvidó pasarlas por la lavadora antes de venir. En fin, emocionante hasta el final. Los ganadores, Francisco Rilova y José Antonio Rodríguez se llevaron un scooter Aprilia después de arrasar a los pobres finalistas en un partido retransmitido por los dos locos del programa de Top Radio "La Noche más Loca" Fernando Minaya "el coletas" y Alberto Minaya que, además, es el director de esta revista, joé Albertito deja algo para los demás, ¿No?

En el Imax de Madrid se presentó Final Fantasy VIII, en el que pudimos ver a la estúpida de la bruja Edea, que nos miraba por encima del hombro a todos ¡pero bueno! ¿Quién se habrá creido la niña esta? Mira bonita, por mucha bruja que seas y por muy buena que estuvieses, como decían los machistas de los asistentes, ¡ NO ME ASUSTAS ! ¡Que lo sepas! Y además lárgate con la Bruja del Oeste del Mago de Oz . Squall y Seifer se pusieron a darse una paliza



La bruja Edea. Todos decían que estaba muy buena, ¡No es pa tanto! Squall estaba mejor y además echaba fuego. ¡Jurl, Jurl!

tremenda con fuego incluido, y con espadas de verdad, los mecheros fueron de Bic, seguro. Rinoa parecía que había comido los rollitos de primavera mutados del Imax, se movía a 15 rpm. y era un Robocop, era como ver a cámara lenta una carrera de caracoles, DESPIERTA tía, que no te enteras. Alicia Sanz hizo un intento de parecerse a la bruja con su chal pero no lo consiguió y como no, el toque de prestigio lo dio María Jesús López, que fue la única que me ofreció un poco de bacon con forma de estrella, ¡QUÉ DETALLAZO!. Un chapó para FFVIII

Más tarde fuimos a la presentación de Dino Crisis. Sustos, dinosaurios y demás bichos relacionados con el Jurásico; y atención a la presentación hecha por nuestro amigo Juan de Virgin: "Ete é er mejó huego de la hiztoria". Canapés de tortilla francesa, de sepia con chipirones, y como no, abriendo pista, Susana de Konami que hizo una de las mejores interpretaciones de Olivia Newton John, junto al John Travolta de Superjuegos (el enano Doc) hasta que al final se dislocó la cadera; si es que ya no está uno para esos trotes monina...

Por último Tomb Raider IV, también en el Imax de Madrid. Allí estaba Lara, Larita, que se dispuso a decirnos a los periodistas que tenía novio. Mentirosa, con esa cara pintarrajeada y con plásticos como vestido, lo mejor que llevaba eran los dos faraones que la



La panda de Dino Crisis al completo, Dinosaurio incluido. Fijaos en el de la metralleta que se meó de miedo. ¡Qué guarris!.

acompañaban, que parecían de juguete de tienda. Si uno era fuerte el otro era el cuádruple, pero yo lo conseguí, me hice la foto con ellos. Oscar del Moral nos presentó el evento con móvil sonando incluido. Que sí, que sí jefe, el único que consiguió un beso de la pedorrr... (perdón) de Lara fue usted.



Me intenté hacer la foto sólo con los faraones, pero la muy celosa de Lara no me dejó. ¡Es que tiene que ser siempre la protagonista!.

En fin, un mesecito movido de presentaciones que todavía será mucho más fuerte el mes que viene, y ya te contaré. Me despido de vosotros hasta el mes que viene y espero vuestras cartas preguntando lo que queráis saber sobre la cara oculta de los personajes de los videojuegos. Un besis para todos y nos vemos el mes que viene. " MUAC "



Ninguna presentación estaría completa si faltasen los tres abuelos criticones de "LOS TELEÑECOS". El de la derecha estaba empeñado en mostrarnos sus últimos implantes dentales.

RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

Nadie puede con Tony Hawk

▶ ***Tony Hawk's Pro Skater*** **es uno de los mejores juegos de este tipo en PlayStation desde hace mucho tiempo, en PS2 será aún mejor.**

Si has jugado a Tony Hawk's Pro Skater seguro que tendrás ganas de probar más pistas y más modos de juego, si es así prepárate porque los rumores no solo se extienden al desarrollador del juego. Neversoft está actualmente trabajando en una secuela, aunque según parece se está desarrollando para PlayStation 2. Los bocetos preliminares ya están sobre la mesa. Hasta finales del año 2000 no podremos hacernos una idea del juego que tienen pensado hacer, pero es muy probable que sea un auténtico bombazo. ¿Os imagináis una pista real llena de gente gritando en Dolby Surround?

Más Rumores

Si volvéis en el tiempo un par de meses veréis que os comentábamos que existía la posibilidad de que se hiciese una continuación de Driver. Parece que los rumores no iban muy desencaminados y que los desarrolladores ya se han puesto manos a la obra. Lo curioso es que el título será programado para PlayStation 2 y que su fecha de lanzamiento no será anterior al año 2001. Si se toman tanto tiempo en su creación está claro que el juego será "otra" auténtica pasada.



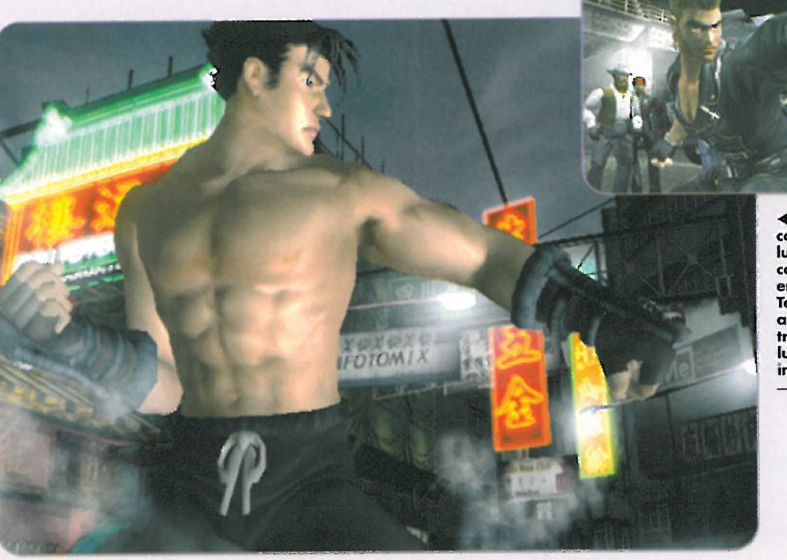
Dead or Alive Rebota de Nuevo

Tecmo ha anunciado recientemente su intención de lanzar la secuela de su título de lucha más famoso, Dead or Alive 2. Esta segunda entrega será desarrollada para PlayStation 2 y vendrá plagada de mejoras que superarán la versión de recreativa. Actualmente están trabajando en la versión de Sega Dreamcast. Seguramente, como ya habréis adivinado, la versión de PS2 será muchísimo mejor que la de DC al poder aprovechar la gran potencia de esta nueva máquina. Tecmo ha comentado que para este título usarán el nuevo motor gráfico DOA2. Por otro lado han comunicado su firme intención de lanzar una secuela de Ninja Gaiden.



Tekken Tag: ¿Solo una Prueba?

Tekken Tag Tournament en PlayStation 2 se ve de lujo, pero si los rumores se confirman significaría que estamos ante un juego de prueba ante lo que sería el Tekken 4. Nuestros informadores japoneses nos han comunicado que los fondos utilizados en Tekken Tag Tournament de PS2 (y los de la demo oficial de Tekken de PS2) son pruebas para realizar escenarios más elaborados que serán usados en Tekken 4. Imagínate luchando en ruinas épicas en las que tendrás que subir y bajar de los obstáculos, atravesar ventanas o dar saltos como los de las películas de artes marciales y tendrás una idea aproximada de lo que te espera en la cuarta entrega.



◀ **Jin y sus compañeros de lucha no competirán solo en la calle. En Tekken 4 la acción se trasladará a lugares increíbles.**

FFIX: Se despide de los Renders

Los Fans de Final Fantasy, podeis ir diciendo adiós a los fondos prerrenderizados. Que Square esté actualmente desarrollando el noveno capítulo de la serie no es ningún secreto. FFIX probablemente deje de lado los bonitos fondos prerrenderizados que tanto han caracterizado la séptima y octava entrega de la serie para introducir escenarios totalmente poligonales que serán generados en tiempo real. Toda esta información viene a significar que Square es capaz de realizar fondos con una calidad próxima a la de un render gracias a que probablemente usen sprites para esta entrega (como ya han hecho con títulos como Xenogears o Saga Frontier) lo cual les permitirá dirigir toda la potencia gráfica 3D de la PlayStation a este campo.



▶ **Seguramente nunca veamos a este personaje en ningún juego de *Final Fantasy*, pero la imagen os da una idea aproximada de lo que significa personajes 2D con fondos poligonales.**

Bomberman Ataca

Algo se está agitando en las oficinas de Eighth Wonder de Inglaterra. Un grupo de programadores de Rage, según lo que nos han comentado nuestros informadores, están trabajando en un título al más puro estilo Bomberman que se llamaría Short Fuse. El título hará énfasis en las partidas multijugador.



Bomberman es uno de los juegos multijugador que más posibilidades tienen del mundo.

¿Ready 2 Wrestle?

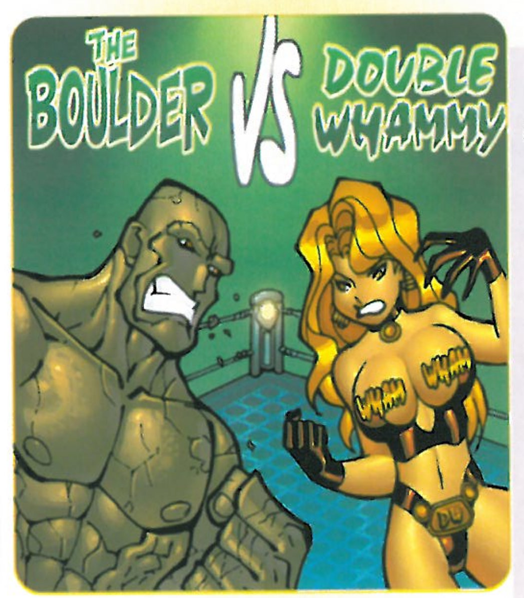
Nuestros compañeros de Midway, los responsables del fantástico Ready 2 Rumble, tienen entre manos otro juego de lucha, aunque en este caso será lucha libre americana. No hay prácticamente detalles hasta el momento, pero si usan el mismo estilo de gráficos y de control de Ready 2 Rumble, significa que tienen un bombazo entre sus manos.

El Demonio, ahora Digital

Aquí tenemos una gran noticia para los amantes del anime. Bandai parece estar planeando desarrollar (si no ha empezado ya) lo que sería el videojuego de las figuras de acción "Devil Man". Se trataría de un juego en tercera persona que recordaría a Legend of Kain: Soul Reaver o Akuji the Heartless. Su fecha de lanzamiento posiblemente sea para finales del año 2000.



El nombre de Devil Man pronto pasará a formar parte de nuestra colección de videojuegos.



Los personajes de este peculiar juego de lucha seguramente se asemejen bastante a estos.

Ayudanos Obi Wan...

¿Quién no ha visto Star Wars: La Amenaza Fantasma en los cines? Nuestros informadores nos han comunicado que LucasArts tiene pensado desarrollar un juego de acción al más puro estilo Jedi Knight de PC en nuestra PlayStation. Probablemente esté protagonizado por Obi-Wan. Hasta la primavera del año 2000 no habrá más noticias al respecto. Crucemos los dedos y que la fuerza nos acompañe.



Por fin sentiremos el verdadero poder de la fuerza



Saludos desde Japón de Hua-Kin , vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.



Hola, veo que no habéis faltado a nuestra cita mensual. Amigos, es increíble, menudo mes he tenido. Cuando el lanzamiento de la máquina más impresionante jamas creada se hace 3 días antes del show de juegos más grande del mundo te das cuenta que es momento de despedirse de acciones tan terrenales como comer o dormir. Desde la impresionante demostración que hizo Sony hace casi un año en Septiembre, la comunidad de los videojuegos ha estado tras cada migaja de información nueva (por muy improbable que fuera) de la PS2. Tan solo un día después de mostrarse de forma oficial, la cadena de tiendas Sofumap enganchó un póster de la PlayStation 2 a cada una de las cajas registradoras de la tienda. Los chicos de Sega se deben estar tirando de los pelos.

Este mes tenemos buenas noticias: El evento de Square con motivo del fin de Milenio que montó en Noviembre, donde podías encontrar información sobre todo lo que están preparando para la nueva consola, una fiesta PS2 que se celebrará en Febrero y el lanzamiento de la consola, justo un mes después. Akihabara va a ser una auténtica pesadilla el día de su lanzamiento - ¿podéis imaginar a la gente agolpándose a las tiendas chillando y gritando para tener una consola? Va a dejar a la celebración del nuevo año por los suelos. Yo, por supuesto, estaré tranquilamente en mi apartamento observando todo desde el balcón. Ya he hecho la reserva de una PS2 en una pequeña tienda de Makuhari - es mucho mejor tenerla con seguridad que tener que pelearse con las multitudes.



▲ El TGS estuvo enteramente dominado por PlayStation 2.

TOKYO FLASH

Cuando viene el Tokyo Game Show a la ciudad, la industria Japonesa se detiene para observar con mucha atención lo que sucede. Esta vez hay una buena razón, la esperada, ahorrada y deseada PlayStation 2. En el Show Sony dominó con la mayor gama de títulos disponibles, un 41% de los juegos mostrados era de PlayStation, siendo Gameboy la segunda con un 14,6 %. Los títulos más aceptados fueron los de simulación, Rol y acción. En tan solo tres días el show fue visitado por 164.000 personas, más o menos la misma afluencia de personas que en la convención de Primavera. Gente que iba tanto por los videojuegos como por lo mejor de los stands, las azafatas. Capcom, sin lugar a dudas por ninguno de los que vistamos el TGS, tendría que haber ganado un premio a las mejores azafatas.

▲ Por lo visto no todos tenían ganas de pasar a ver la PS2 en Tokyo Game Show... Ellos se lo pierden.

Altamente anticipado



Es increíble como Dragon Quest sigue siendo el número uno en la lista de los juegos más deseados. Enix lo tiene bastante difícil con duros competidores como Crono Cross de Square o Shenmu (presentado en una versión no jugable en el TGS). En otro orden de cosas Gran Turismo 2, un juego que para cuando estéis leyendo esta noticia empezará a formar parte de las vigas de las tiendas de Akihabara, es sin duda el juego de conducción más interesante que habrá durante mucho tiempo.

Lo más caliente

Konami y Sony son los que mandan este mes. Los títulos que han lanzado están en lo más alto de la lista de los más vendidos. Dance Dance Revolution y Beatmania 4th dentro de los juegos de música, lo cual no significa que nos olvidemos de sus próximos lanzamientos de fútbol y baseball, ambos títulos gozan de mucho realismo, ambiente y fluidez.

Sony apuesta por una línea mucho más diversificada, empezando con uno de Rol, Wild Arms 2, otro de deportes, Everybody's Golf 2 y el curioso 'Dokodemo Issyo': que permitirá a Sony hacer que vuelvan a agotarse las pocas PocketStation que queden sobre la faz de la tierra. Seguramente gracias a la gran capacidad de memoria del nuevo PocketStation de PS2 veremos juegos mucho más grandes.



▲ Este curioso juego, Dokodemo Issyo, permite descargar animales virtuales de tu PlayStation a PocketStation. Según se traduce del título en japonés estaríamos ante un juego que permitiría tener a tu animalito "allí donde vayas"

Lo último de Square:

Los Personajes genialmente desarrollados y una banda sonora de ensueño son los elementos más destacables de este Chrono Cross, la continuación de Chrono Trigger. Pronto os iremos mostrando nuevas novedades sobre este espectacular juego de rol.



TOP 10 en Japón



一 **1. Beatmania Append— 4th Mix (Konami)**

二 2. World Soccer 4W inning 11 (Konami)

三 3. Nobunaga no Yabo Reppuden (Koei)

四 4. Dance Dance Revolution 2 (Konami)

五 5. Front Mission Third (Square)

六 6. Wild Arms Second Ignition (SCEI)

七 7. Gettar Robo Daikessen (Bandai)

八 8. Dokodemo Issyo (SCEI)

九 9. Minna no Golf 2 (SCEI)

十 10. Broadcast Pro Baseball (Konami)

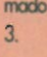
Fechas de Salida para Japón

FECHA	TÍTULO	DESARROLLADOR	GÉNERO
2/12	J-league 1999 Jikkyou Perfect Striker	(Konami)	Dep.
	Tarzan	(Konami)	Acc.
	My Home Dream 2	(Victor Soft)	Sim.
9/12	Family Entertainment Series TV drama	(Konami)	Otro
	Land Maker	(Taito)	Puzl.
	Vampire Hunter D	(Victor Soft)	Aven.
	Perpetual Blue	(MediaWorks)	Sim.
16/12	Muscle ranking vol.1	(Konami)	Otro
	Unknow Love Story Kai	(Fog)	Aven.
22/12	Love Games	(Sunsoft)	Dep.
Mediados de diciembre			
	SD Flying Fist Episode 1	(Culture Brain)	Lucha
	Super Chinese Fighter DX	(Culture Brain)	Lucha
	Basic rules Shogi	(Culture Brain)	Tabl.
Diciembre			
	Ide Hiroshi Mahjong classroom	(Athena)	Tabl.
	Koudelka	(Sakunos)	Rol
	PyoPyo-n with Ka-kun	(Compile)	Puzl.
	Lunatic Dawn Odyssey	(Artdink)	Aven.
	Action Bass	(Cisco Entertainment)	Acc.
	I am a flight controller	(Cisco Entertainment)	Sim.
	Gundress	(Starfish)	Sim.

HOT en Japón

Walkman con Memory Stick

Vendiéndose a un precio estimado de 45.000 yens, el último walkman de Sony es una máquina sólida (no tiene partes móviles que podamos romper) y usa las nuevas tarjetas de memoria Memory Stick en vez de los viejos cassettes, CDs o minidisc para almacenar la música. Usa tanto Sticks de 32MB (13.500 yens) como de 64MB (22.000 yens). Podremos escuchar 4 horas de música en este aparato antes de que terminemos con las baterías. Todo gracias al nuevo sistema de compresión de sonido de Sony llamado Atrack 3.





Hua-Kin y lo mejor del mes: Legend of Dragoon

En el mundo de los personajes de ficción podremos encontrar dragones, guerreros o dioses, como en este título de Sony. Uno de los aspectos más innovadores es la lucha: el "sistema adicional" nos muestra con un zoom las zonas específicas en las que podremos asestar golpes definitivos.



▲ Los fondos están adornados, aunque deberíais ver los dragones, son increíbles.











Phil Harrison es el Vice-Presidente de Investigación y Desarrollo y de las relaciones con las demás empresas de desarrollo. Es uno de los máximos responsables de nuestra adorada y gloriosa PlayStation 2. Nos lo encontramos en Tokio y como veréis no dudamos en hacerle un sinfín de preguntas sobre este nuevo sistema.



PSM: En la parte frontal de la PS2 hay un puerto I-Link. ¿Servirá para salida de vídeo o sirve solo como entrada?

Phil Harrison: No es solo para salida, sino para entrada de cámaras de fotos digitales, cámaras digitales de vídeo, sonido digital, entrada de Audio/Vídeo, impresoras, scanners y ese tipo de dispositivos. La razón de que se encuentre en la parte frontal es porque en poco tiempo aparecerán bastantes aplicaciones relacionadas con el tratamiento de imagen que estarán dentro de los propios juegos. De esta forma podremos incluir nuestra cara en la de un jugador de cualquier deporte como el boxeo, por ejemplo, así el usuario podrá recrearse a sí mismo o a un enemigo (cuidado profesores de lengua). Esta es la razón que nos motivó a colocarlo en la zona delantera de la máquina.

PSM: La visión de Kutaragi pone a PS2 como una plataforma válida para algo más que juegos. ¿Se dejará de lado a los usuarios de videojuegos cuando Sony decida expandir el mercado con nuevas ideas?

PH: No, definitivamente no. Los jugadores, vuestros lectores, son la gente que nos ha permitido llegar al punto de poder expandir las ideas a nuevos campos, con lo cual puedo asegurar que nunca los vamos a dejar abandonados. Queremos crear nuevos retos. Estamos preparando una tecnología que permitirá hacer cosas maravillosas, trayendo consigo un sinfín de experiencias. Ken Kutaragi quiere llevar el mundo del entretenimiento a las masas. Los Videojuegos seguirán siendo una parte de nuestra estrategia. Una vez planteado esto hay que decir que nuestro deseo es cambiar la idea que teníamos sobre un juego. Obviamente los de conducción, lucha, disparos, acción, rol o deportes van a seguir siendo géneros de este nuevo mundo, pero podrán ser más grandes y detallados que nunca. Queremos dar muchas oportunidades a aquellos que deseen aplicar la tecnología de PS2 para introducir nuevas ideas. Este último punto es uno de los elementos principales de nuestra estrategia.

PSM: ¿Habrá títulos destinados a realizar algo productivo?

PH. Eso depende de a que clase de "productividad" te refieras. Pero no hay ninguna razón para que en un futuro no podamos usar programas de manipulación digital en una PlayStation 2, esto no significa que vayamos a tener un Photoshop, pero se pueden crear programas mucho más fáciles de usar para alguien que no tiene conocimientos. Algo que permita realizar dibujillos animados o una escena en la que salgamos diciendo "Feliz Cumpleaños" y enviárselo a un amigo por la red. Eso es mucho más de lo que podemos hacer con Microsoft Word o este tipo de programas.



PSM: ¿Vendrá lista para que podamos conectarnos a la red con la PlayStation 2 desde su lanzamiento?

PH: Lo que anunciamos fue nuestra estrategia a largo plazo, hacia donde vamos, cual es nuestro ancho de banda y a que tipo de mercado de entretenimiento por conexión de red digital nos dirigíamos. Es un objetivo bastante ambicioso y por esa razón nuestra compañía se va a centrar especialmente en este aspecto. Queremos crear un nuevo mercado y hacer que llegue a todo el mundo. Estamos dando un salto a lo que todos conocen como Internet hoy en día, que es generalmente HTML (el protocolo que usan los navegadores para descargar las páginas www) no nos interesa a largo plazo. A corto plazo la gente podrá conectarse usando un módem en el puerto USB o PCMCIA y usar algún programa o juego para entrar en la red y jugar con otras personas, eso es lo mejor que por ahora nos ofrece Internet.

PSM: ¿Qué pasa con el teclado?

PH: USB, lo conectas y listo. Al principio daremos nuestras librerías propias pero más adelante cada aplicación vendrá con sus drivers específicos (un driver es el programa que controla un dispositivo y lo coordina con la máquina).

PSM: ¿Os estáis limitando a módem por cable? ¿Y la ADSL?

PH: Bueno, tendrías que verlo desde el otro lado. Lo que actualmente tiene el mercado es muy diferente de lo que aparecerá con las nuevas máquinas y aplicaciones que están al caer. Nuestro campo va destinado al cable al ser un medio en el que los consumidores tendrán cientos de posibilidades y un gran ancho de banda. El cable solo es una parte de nuestra estrategia, pero no la única. Habrá otras formas de conectividad que no tienen que ser por cable, quizás no lo necesiten.

PSM: Genial. ¿Personalmente qué opinas sobre el diseño?

PH: Me encanta. Creo que el diseño original de PlayStation era perfecto en todos los aspectos para convertirse en una máquina de videojuegos. Siempre hemos estado contentos con ella, pero estaba claro que solo sería una máquina para juegos y realmente no es capaz de manejar aplicaciones con ninguna salida de calidad (algo útil para algún trabajo por ejemplo).



Con PlayStation 2 se ha conseguido mantener un balance bastante bueno entre la alta tecnología y la gran variedad, prácticamente infinita, de cosas que se podrán hacer con ella. Será una máquina útil para algo más que jugar.

PSM: ¿Puedes explicarnos algo más sobre los planes de Sony de distribución electrónica?

PH: Hay comercio electrónico y habrá distribución electrónica. El Comercio-E será conectarse y decir "quiero comprar este juego y que me lo envíen por correo". La Distribución-E será la posibilidad de descargar un producto desde la red a la máquina directamente.

PSM: Considerando que no tendréis que pagar a los distribuidores o mayoristas de las tiendas para su distribución, ¿afectará alguno de estos factores al precio de los juegos?

PH: Creo que es algo prematuro especular sobre este aspecto. Inicialmente el número de consumidores que podrán descargar productos será relativamente limitado. Todo tendrá que estar nivelado entre lo que el programador y el consumidor pueda permitirse. No todo es dependerá de los grupos de programación. Pues...

PSM: Pues entonces significa que no tenéis el objetivo de conseguir que todo el mundo compre sus juegos directamente desde la red por sí mismos...?

PH: No, no creo que sea práctico. Y no es solo la idea de coger un juego y distribuido por la red, de igual manera las otras formas de entretenimiento digital, como la música, el cine o cualquier otra nueva forma. No se ha decidido de forma definitiva sobre este aspecto. Lo que llevaremos será un adaptador que incluya una porción de conexión en red y varias gigas de disco duro. Y como ya sabes no hay ninguna razón para no poner diez o más gigas. Un adaptador PCMCIA encajaría perfectamente - la PS2 usa un slot Type III, esto significa que podremos conectar cualquier tipo de aparato sin ningún problema.

PSM: ¿Crees que algún día la estación de trabajo y programación de PS2 llegará a los consumidores? ¿Sería bajo la forma de una PS2 Yaroze?

PH: Muy fácilmente, más que nada, gracias a las opciones de conectividad que permite la PS2. Por ahora no vamos a decir nada al respecto. Si te imaginas una cadena, por ahora el consumidor es la persona que está al final. Son los que van a recibir el resultado final. Gracias al I-Link al USB y al PCMCIA, en el futuro los usuarios de PlayStation 2 podrán ser receptores y creadores de contenido.



PSM: ¿De donde viene la decisión de mantener solo dos puertos para los mandos en vez de cuatro?

PH: Hay varias razones técnicas por las que se tomó esa decisión. Es importante mantener la compatibilidad con PlayStation 1, que es una de nuestras principales cualidades. Otro aspecto es la razón práctica, un 99% de los usuarios son uno o dos jugadores. Obviamente seguiremos teniendo el MultiTap. Por otro lado tendremos nuevas formas de conexión para jugar, como los puertos USB. Hay maneras de hacer un MultiTap que nos resulte mucho más efectivo y que cueste menos a los usuarios.

PSM: ¿Cómo encaja el PocketStation en la familia PlayStation 2?

PH: Es compatible, se encaja directamente en el slot de la tarjeta de memoria. La razón principal por la que no lo hemos podido introducir en la gama internacional es debido a la gran demanda que está teniendo en Japón. Las ventas totales ascienden a dos millones y medio de unidades. Y por supuesto la idea de hacerlo un poco mejor.

PSM: ¿No hay planes para PocketStation2?

PH: No por el momento.

PSM: ¿Habrá títulos híbridos que funcionen en PlayStation 1 pero que puedan verse mejor en una PlayStation 2?

PH: No, son dos formatos distintos. El software de PlayStation1 se verá igual de bien que en PlayStation1 y los juegos de PlayStation 2 se verán a la mejor calidad que pueda tener en PS2.

PSM: En el nuevo Dual Shock 2 los botones son analógicos, pero no parecen muy diferentes de los que tenemos como para tener ese rango de sensibilidad...

PH: El diseño inteligente del mando nos ha permitido crear un sistema de registro que mide la velocidad con la que el botón ha sido pulsado (o lo que es lo mismo, la fuerza) sin cambiar la sensación que siempre hemos tenido con los botones de PSX.

PSM: ¿Entonces, es una cuestión de velocidad más que de ángulo?

PH: Sí. Bueno, lo va a ser - con esto quiero decir que la información que reporta el mando puede ser empleada de muchas formas. Para combos en un juego de lucha en vez de una combinación de botones, movimientos sincronizados y muchas otras aplicaciones. Será divertido ver de que manera los desarrolladores hacen uso de esta novedad.

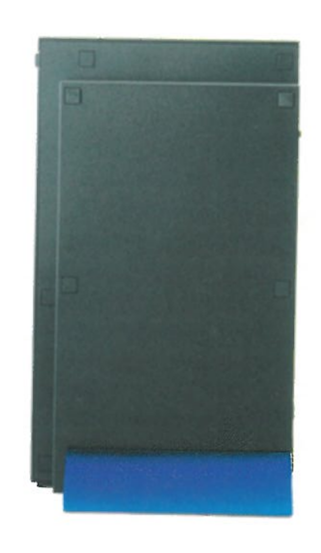
PSM: ¿Qué es lo que más ansias ver en una PlayStation 2?

PH: Esa es una buena pregunta. Creo que la respuesta es una película DVD, simplemente por que será la razón que una el mundo del entretenimiento en casa con los videojuegos. Dejará de ser una máquina solo para jugar, atrayendo a millones de nuevos consumidores que no comprarían un aparato solo para divertirse.

PSM: ¿Hay alguna posibilidad de que la consola salga antes en Europa, más o menos en Verano?

PH: Bueno, la idea oficial es lanzarla a "finales" del 2000, eso significa que podría ser en Septiembre o Diciembre más o menos.

PSM: ¿Qué ocurrirá con el mercado de PlayStation1 cuando salga PS2?





PH: No va a cambiar. PlayStation 1 continuará vendiéndose mientras haya demanda. Son muchos años los que hay detrás. Han sido unos años con las Navidades más llenas de trabajo de nuestras vidas. Los programadores seguirán dando soporte a PS1 gracias a la compatibilidad con PS2. Las casas de desarrollo no tendrán ningún problema para hacer títulos para ambas consolas.

PSM: Cuando uno se compre la PS2 ¿qué razones tendremos para quedarnos con el viejo sistema?

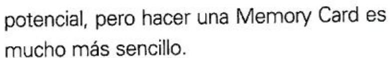
PH: Bueno, ya sabes que muchas familias y consumidores tienen pequeños, esa es la razón que nos está llevando a embarcarnos en un proyecto que estimule el software destinado a los más pequeños. Hay bastantes compañías que se han unido a este proyecto.

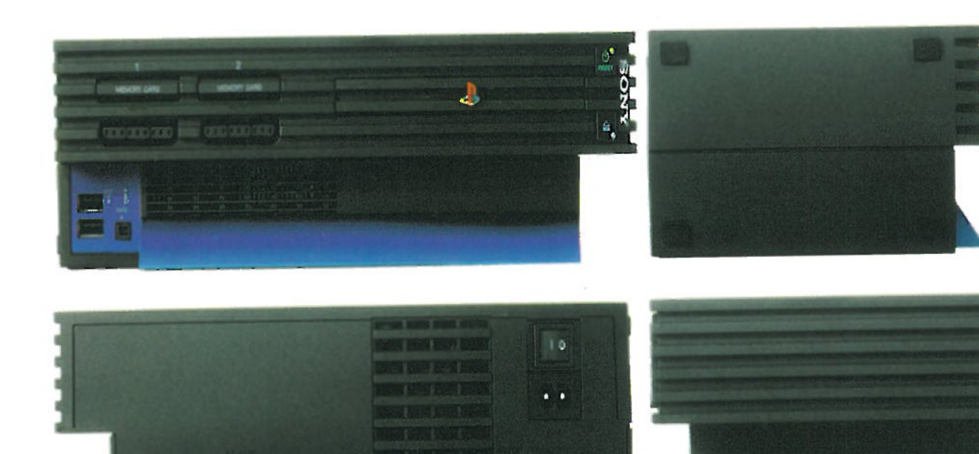
PSM: ¿Qué hay sobre la tecnología de Sony de Memory Stick? Fue una sorpresa que no formara parte de los planes de PS2...?

PH: La Memory Card en PlayStation es un formato que está extendido mucho más que el de Memory Sticks, como sabréis hay casi diez millones de tarjetas vendidas en el mundo. Las Memory Stick todavía están en fase embrionaria. Es un formato fantástico y tiene muchísimo









potencial, pero hacer una Memory Card es mucho más sencillo.

PSM: ¿Por qué la tarjeta de memoria es gris? Todo lo demás es negro...

PH: Buena pregunta... Pero no tengo ni idea (risas).

PSM: Habrá DVDs con extras para PS2 del tipo de galerías de arte o...

PH: Sí. Ese tipo de ideas ya están en las mentes de los desarrolladores. Lo hemos visto en algunos juegos. ¿No tenía Rival Schools una galería Manga? En un DVD se pueden incluir muchas cosas más.

PSM: Se ha hablado mucho sobre lo difícil que es programar para PlayStation 2 para conseguir aprovechar el máximo del potencial de la máquina...

PH: Si, esa es una especulación que ha hecho gente que todavía no había tocado el hardware. Es por eso que no tenían una experiencia real por si mismos, supongo que sería miedo. Puedes leer tantos libros como quieras, pero no hay ningún sustituto a las vivencias propias. Ahora mismo los desarrolladores tienen los kits de programación listos. Hombre está claro que es un nuevo sistema y aprender lleva algo de tiempo, pero hay programadores que han hecho trabajos impresionantes en plazos de tiempo muy cortos. Está claro que no puedo demostrarlo más que con mis palabras, pero creedme, no es tan difícil. Obviamente hay cambios sin discusión alguna, pero volvamos a 1994 cuando salieron los primeros kits de programación para PlayStation. Los desarrolladores tuvieron que empezar con sprites de 16 bits escritos en assembler para enlazarlos con librerías en C. Entonces se tiraban de los pelos y decían "Madre mía, es imposible hacer esto". Siempre hay alguna manera, ya sabéis, el miedo es natural (madre mía amigos este tío parece Obi-Wan Kenobi). Mantendremos estrechos lazos con los desarrolladores para ayudarles en todo lo posible, ese siempre ha sido uno de los pilares en la estrategia de Sony Computer Entertaiment.

PSM: ¿Qué sensaciones te da el X-Box de Microsoft?

PH: Bueno, todavía no se ha hecho ningún anuncio oficial. Hasta que no llegue el momento y no vea todos los datos que se pueden evaluar de su estrategia de marketing, distribución, software y tecnología implicada, me es imposible hacer un comentario al respecto.

PSM: ¿Qué juego o desarrollador es el que más esperas?

PH: Todos me llaman la atención, cada uno está preparando nuestra tecnología desde diferentes ángulos. Los trabajos resultantes de toda esta concentración de ideas van a ser fascinantes.

PSM: ¿Tendrá tecnología de reconocimiento de voz la PS2?

PH: Se está haciendo mucho trabajo sobre ese aspecto en el laboratorio de I+D (Investigación y Desarrollo) para no solo detectar las vibraciones de voz sino la voz en sí misma. Hay una gran diferencia entre decir "si" y decir "¡SI!", queremos que el sistema detecte todo esto. De esta manera si te ríes a carcajada limpia el personaje de un juego podría responderte, interactuando con todas tus emociones y respuestas. La investigación llevará bastante tiempo. No es algo que vaya a aparecer en un plazo corto de tiempo.

PSM: ¿Podrá la PS2 usar DVD audio?

PH: En cierta forma. Hay muchisimas formas en las que se puede almacenar audio en un DVD, no tiene porque ser en forma de pista de audio.

PSM: En la actual PlayStation podemos escuchar música, pero el entorno es bastante rudo y poco "amigable". ¿Será la pantalla de control de PS2 diferente, algo en plan máquina virtual?

PS: No puedo decir nada al respecto, pero lo que tiene la pantalla de presentación de PS2 es algo que, cuando lo vea la gente, se preguntarán "es una idea tan obvia que ¿por qué no lo habrá hecho nadie antes?".

PSM: Increíble. ¿Alguna posibilidad de tener un mando a distancia para controlar el reproductor de CD/DVD?

PH: Bueno, tendréis el mando de PS2.

PSM: Cierto, ¿pero nada "sin cables"?

PH: No.

PSM: Gracias por responder a todas nuestras preguntas y buena suerte con todos los planes futuros. Estamos seguros que PS2 romperá con todo. Nos gustaría tanto tener una entre nuestras manos...

PH: Estoy seguro que cuando salga tendréis una el mismo día de su lanzamiento. (bieeeen).

NÚMERO 10 YA A LA VENTA





Edición Oficial Española

PlayStation Magazine Trucos

Número 10

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



WIP3OUT

EQUIPOS, PISTAS, Y NAVES
COMO GANAR
TODAS LAS CARRERAS



GUÍA DE REFERENCIA
TEKKEN 3
Gratis con el número 10 de PlayStation Trucos Magazine

¡TODOS LOS MOVIMIENTOS!
El torneo del Puño de Hierro será para ti...

TE CONTAMOS...
La historia de cada personaje
Los ataques más mortíferos
El perfil de todos los luchadores
...¡y más!

¡GRATIS! 68 páginas



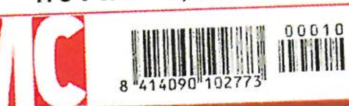
SHADOWMAN
GUÍA DEL MUNDO DE LAS SOMBRAS

SUPÉRALA!!!

MISIÓN IMPOSIBLE

NHL 2000
TODAS LAS TÁCTICAS

CÓDIGOS
GUÍA DE LA A A LA Z



LIBRO TEKKEN 3 ¡GRATIS!

TODOS LOS ASPIRANTES AL TÍTULO DEL PUÑO DE HIERRO. TAL VEZ EL MEJOR JUEGO PARA PLAYSTATION DEL MILENIO QUE ACABA



Cuenta atrás hacia la PlayStation 2



Como sabemos que estáis como locos con todo lo que respecta a la PlayStation 2 os traemos las últimas noticias sobre la nueva consola de Sony.

¿PlayStation 3 en el 2005?

La creatividad de Sony no tiene limites

En el reciente foro de Microprocesadores que se realizó en Tokyo, Ken Kutaragi el presidente de Sony CE, reveló nuevos datos sobre la estrategia que se mantendrá en torno a la PS2. El sistema Emotion Engine y el Graphics Synthetizer (ambos registrados bajo estos nombres) serán usados para desarrollar una nueva gama de estaciones de trabajo. Estas estaciones no se emplearán únicamente en el desarrollo de juegos. Las unidades estarán preparadas para desarrollar dibujos animados o crear efectos digitales para cine.

Los planes acerca de estos ordenadores se desarrollarán en tres fases. La primera empezará a principios de año, con el lanzamiento de estaciones que usen procesadores EE y GS 10 veces más potentes que los empleados en la PS2.

La segunda fase será el lanzamiento de nuevas estaciones de trabajo para el 2002, unidades que teóricamente serán 100 veces más potentes que la PS2 (madre mia, amigos), para lo cual se emplearán los chips Emotion Engine 2 y Graphics Synthesizer 2.

La tercera fase del proyecto se desarrollará durante los años 2005-2006, cuando Sony lance otras estaciones. Esta usará EE y GS 3 que serán 1000 veces más rápidas que la consola PS2 - y es aquí donde las cosas se ponen interesantes, ya que según comentó Kutaragi este sería el momento en el que Sony lanzaría una PlayStation 3.

Esto significa para nosotros, los viciados por excelencia, que tendríamos una consola capaz de reproducir un mundo virtual exactamente igual al que ven nuestros ojos. Estamos hablando de resoluciones de 4000 x 2000 pixels a 120 frames por segundo (hay que decir que el cine se filma a resoluciones de 2k). Id preparando vuestras casas para experiencias cien veces más alucinantes que las que intentan representar las películas de ciencia-ficción.

VAYA... Pedazo de imagen PS2



Bouncer - Square

PS2 - Los Desarrolladores hablan

Cuando venga la PS2, todo el mundo coincide, "será la bomba"

En el Tokyo Game Show tuvimos la oportunidad de hablar directamente con los máximos responsables de los juegos que están en desarrollo para PS2. Como es evidente todo cuanto dijeron era positivo. Aquí tenéis los comentarios más interesantes que nos hicieron:

Sony CE: **Kazunori Yamauchi, Vicepresidente Ejecutivo de Digital Polyphony**
"Actualmente estamos más ocupados con la cuestión concerniente a cómo usar esta tecnología para crear verdaderas sensaciones de realismo y emoción. Siendo este último punto nuestro tema prioritario en Polyphony Digital. PS2 nos permitirá, tanto a hombres como a mujeres de todas las edades, introducirnos en un mundo de sensaciones. Incluso las personas que nunca se habían interesado por los videojuegos empezarán a sentirse atraídos por este nuevo paisaje digital."

Sony CE: **Tetsuji Yamamoto, Vicepresidente de SugarAndrogetz**
"Gráficamente todo era diferente a los videos renderizados (FMV), pero con PS2 resurgirá un nuevo nivel de calidad. El USB nos permite extender las posibilidades de juego más allá de donde llegan nuestros sueños más locos. Podemos poner en marcha planes que hasta ahora solo eran posibles en PCs o recreativas. Personalmente, cuando tuve delante de mi una PS2 sobre la mesa, empezaron a fluir cientos de ideas sin cesar, era una locura."

Sony CE: **Shuhei Yoshida, Productor Ejecutivo de Yoshida Group**
"Actualmente los juegos pueden alcanzar los 60 frames por segundo, pero PS2 es tan potente que para conseguir esto solo necesitaría una décima parte de todo su potencial. La forma de la que usamos los juegos - la forma en la que los controlamos - se verá totalmente transformada con ese 90% restante permitiendo crear mundos enormes. Habrá grandes cantidades de personajes con autonomía propia poblando estos mundos. Podremos plasmar todo cuanto pase por nuestra imaginación en los videojuegos. Habrá una nueva concepción de los interfaces e infraestructuras de cara al usuario. Nuestras ideas más descabelladas podrán tomar cuerpo."

NAMCO: **Youichi Haraguchi, Director de Atención al Consumidor**
"Nuestra compañía está centrándose en las formas de aprovechar nuestro potencial y el de la máquina para realizar algo que merezca la pena. Naturalmente, las series Tekken y Ridge Racer formarán la espina dorsal de nuestra línea inicial, pero después de esto nuestro deseo es realizar nuevos y originales proyectos. De igual manera intentaremos expandir nuestros trabajos en el mundo de las recreativas con todos los resultados que hayamos obtenido."

CAPCOM: **Yoshiki Okamoto, Director Gerente**
"Deseamos trabajar en una gama de conceptos innovadora que venga preparada para la conexión en red. Queremos que estos proyectos sean la piedra angular de los esfuerzos de Capcom de cara a PS2 al igual que Resident Evil lo fue con la primera PlayStation. Tenemos planeado lanzar cinco títulos el primer año, aunque francamente, nos gustaría que fueran 10."

KONAMI: **Kuzumi Kitagami, Jefe del Centro de Desarrollo**
"Creo que PS2 dominará las ventas en el mundo de los juegos debido a su larga historia y compatibilidad con los títulos anteriores. En Konami queremos destinar el 100% de nuestros recursos de programación en PlayStation sobre la PS2, lo cual incluiría a grupos como PowerPro, Tokimeki o Goemon. Queremos que la gente sepa que, independientemente del título que usen, están delante de un juego de Konami."

YA A LA VENTA

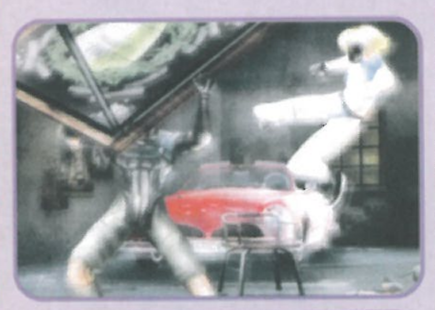


EN EL CD:

DEMOS JUGABLES DE LOS MEJORES JUEGOS DE TODOS LOS TIEMPOS

The Bouncer

Aquí en PSM, los dos juegos que más deseamos son Dark Cloud y The Bouncer. Estos títulos van a ser una pasada. Podremos interactuar con absolutamente cualquier elemento del escenario, las batallas van a ser más reales que nunca. ¡Échale un vistazo a las pantallas!







Nos encantaría ver estas escenas en plena acción, pero Square no ha distribuido ningún vídeo. Por el momento tendremos que conformarnos con estas escenas. Imaginad el vídeo de presentación de Ergheiz en tiempo real y diez veces mejor.





Tekken



No es la primera vez que ves a estos luchadores de Tekken, pero es la primera vez que los veréis con tanto detalle.

Esta es la nueva escena de victoria de Tag Tournament.

Los suelos están maravillosamente decorados. ¿Será obra de la Preisler?





Tekken TT usará gran cantidad de efectos visuales para crear una atmósfera de ficción y realidad conseguida hasta ahora solo en las películas.





Todas las escenas a cielo abierto han sido hechas desde un principio para ser presentadas en tiempo real.

!Ahh!

Estos golpes tan demoledores te dan una idea del tipo de dolor que van a experimentar tus enemigos.



Las llaves de Tekken siempre han sido espectaculares, pero ahora con el poder de la PS2 será como observar una peli de Jacky Chan. ¡Deberíais escuchar como crujen los contrincantes!



En esta imagen no se aprecia totalmente, pero si la vierais en movimiento observaríais como se deforma la hierva con las pisadas o el efecto del viento en los personajes.

Armored Core 2

Este es el primer vídeo...

















Tag Tournament

Este título no se aleja demasiado de Tekken 3, fácilmente uno de los mejores títulos de lucha que se han hecho jamás. Por esta razón el sistema de juego no se aleja demasiado de todo lo que los fans de Tekken han visto hasta ahora. Tag Tournament tiene algunas novedades aparte de retomar a viejos personajes de Tekken 2. Será uno de los lanzamientos más importantes que se realizarán con la PS2, en Marzo sabremos más.



Dulces Gráficos PS2



A pesar de que estas no son las mejores imágenes que pudimos ver os darán una buena idea del nivel de calidad gráfica manejará Tekken TT.



Los efectos de fuego y energía harán temblar al mismismo Raiden.

Elige Pareja

Elige un compañero y prepárate para combinar sus habilidades.





¿34 personajes? Todos parecen buenos ¿cuál será la mejor elección?



Los escenarios son simplemente alucinantes.

El escenario lleno de plantas es para caerse de espaldas. Pensad en el viento moviéndolas tranquilamente o aplastándose bajo el peso de nuestro cuerpo.



Los modelos de cada personaje son sólidos, nada de brazos entrecortados o polígonos perdidos. Mira como usa la pierna de su enemigo para golpearle.

Esta pantalla probablemente pertenezca a Paul Phoenix. Observa los detalles de los tubos de neón y los demás letreros de las tiendas. Parece como si estuviéramos en pleno centro de Tokio.







Street Fighter EX3

Sigue siendo cosa de Hadokens... Mientras Street Fighter EX2 está a punto de llegar a PlayStation en Japón, Capcom ya está trabajando día a día con Akira (sí Akira Toriyama el de Dragon Ball amigos) para su siguiente título. Actualmente muchos se refieren a este juego como "EX3: The Street Fighter", pero seguro que el nombre definitivo será el que todos conocemos. La acción se desarrolla a toda velocidad con gran cantidad de personajes que se mueven de manera extremadamente fluída. Gráficamente es alucinante, mirad las imágenes de cerca y veréis todos los detalles de las manos, los pies, los ojos...



Esta es nuestra imagen favorita, la razón es evidente, mirad atentamente los músculos, dedos de los pies y pelos que exhibe Blanca. Si contáis cuantos polígonos tiene os ganáis una chochona.

La acción por equipos es algo que Capcom domina perfectamente. Engancha a tu enemigo y llama a tu compañero...

Los fans de Street Fighter lo van a pasar en grande, nunca habíamos visto tantos polígonos para realizar un juego de lucha. Mira, hasta se ven los dedos uno a uno, ya no es un cubo con una textura mal puesta.



... y verás los demoledores resultados. Pobre doble de Chunli, le están pegando hasta en el carnet de indetidad.



Como es evidente Ryu no sería él mismo si no pudiera lanzar sus Hadoken que le han hecho tan famoso.

Unison

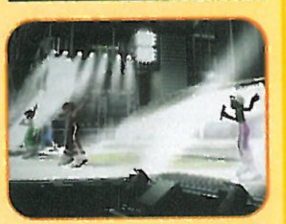
Este es el único título que tiene preparado Tecmo por el momento. Controlaremos la carrera de un grupo musical Japonés. No sabemos como se desarrollará el juego, ya sea mediante secuencias tipo Um Jammer Lammy o Bust a Groove, pero a medida que se acerque el 4 de Marzo empezaremos a saber más detalles.



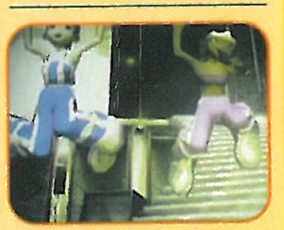
Venga, ponte a bailar. Ojalá que no diga eso de "Con mucha marcha!...



El grupo empieza su coreografía con mucho estilo. La música es genial.



¿Querías convertirte en una estrella del rock?, tal vez no te sea tan difícil.



No sabemos si saldrá algún día en nuestro país, pero ojalá que así sea.

Armored Core 2

Este es el segundo vídeo.





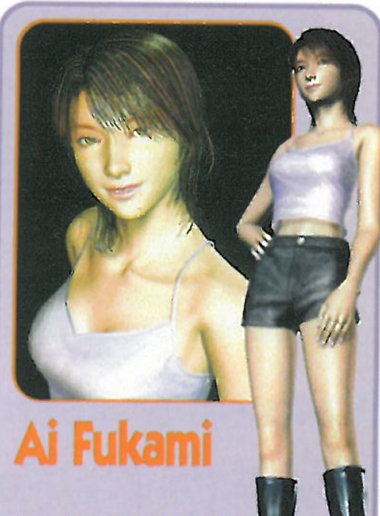


Los nuevos modelos de este juego te dejarán patas arriba. Las luces son perfectas, no como las que se mostraron de Gran Turismo 2000.

New Ridge Racer

En el Tokyo Game Show este título estaba siendo mostrado en el Stand de Sony como parte de la línea inicial, aunque tenías que acercarte directamente a Namco para verlo con todo su esplendor. Incluso siendo una representación de la versión al 10% todos los presentes se quedaron atónitos al ver esta maravilla gráfica, que para muchos supera a Gran Turismo 2000. Escenarios realistas, coches de ensueño e infinidad de detalles como nunca habíamos visto hasta ahora. La demo es un poco corta, pero estamos seguros que el juego definitivo estará a unos niveles impresionantes. Imagínate a los helicópteros dando vueltas por la ciudad, fuegos artificiales, etc.



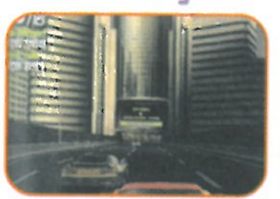
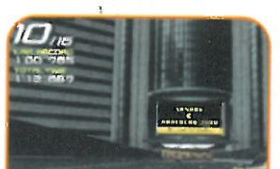


Ai Fukami

La adorable y joven Ai Fukami remplazará a Reiko Nagase de R4 en esta entrega. ¡Está de quitecangas!

¿Te suena de algo?

La demo de *Ridge Racer* tenía algunas escenas bastante familiares...

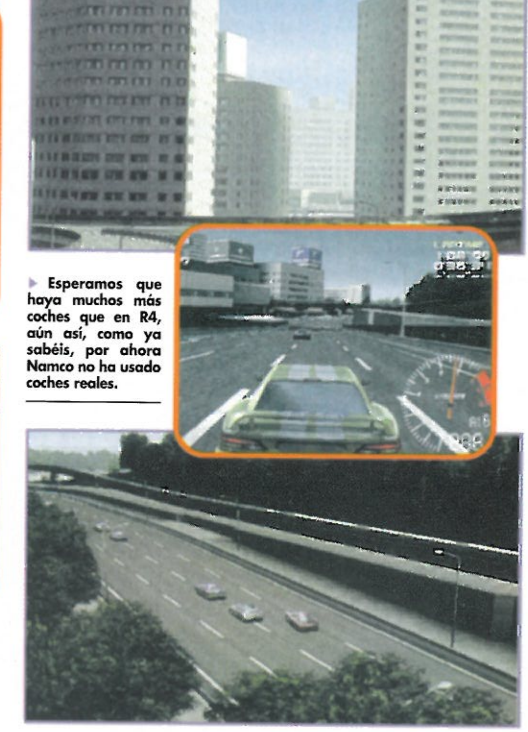

¿A que recuerdas este túnel? Algunas partes de la pista de demo nos recordaron claramente a Ridge Racer(s) del pasa-



Esta vista es la que generalmente usa el juego para mostrarnos las repeticiones. ¡Qué coche tan bonito!



Este tipo de efectos especiales, que antes solo podíamos ver en la intro de R4, son fantásticos.



Esperamos que haya muchos más coches que en R4, aún así, como ya sabéis, por ahora Namco no ha usado coches reales.

Si hay algo que PlayStation 2 pueda hacer con toda calidad eso son árboles...








Munch's Oddysee

Estas son las primeras imágenes de la nueva aventura del mundo de Odd. Prepárate para gráficos como nunca habías visto.







¿Sabías que estas imágenes, tanto los escenarios como los personajes, se renderizan en tiempo real?

Gran Turismo 2000

Nuevas noticias de Sony indican que este juego no será una "verdadera" continuación de Gran Turismo. Mas bien es todo cuanto sería Gran Turismo 2, pero con los gráficos y la calidad de PS2. El verdadero GT para PS2 no estará listo hasta dentro de unos años.



Los gráficos son estupendos pero, personalmente, hay que decir que los de New Ridge Racer son bastante superiores sobretodo si tenemos en cuenta que está a un 10%...



En la versión demo que probamos en Japón los coches se movían realmente suaves, el modo de repetición era una gozada. Aún así los coches brillan demasiado...



Durante la demo vimos muchas escenas como estas en las que había que conducir con el sol de frente. ¿Pondrán un parasol como los que tenemos todo el mundo en nuestros coches?



¿Cuánta gente podrá jugar a la vez?. Quizá dos, tres o cuatro personas... Pero ¿y con el nuevo cable Link o la conexión a Internet que tendrá la PS2?

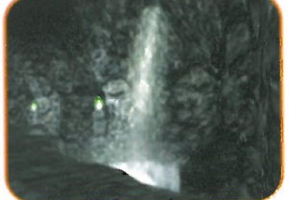
Eternal Ring



From Software nos trae esta aventura. Esta compañía es la responsable de Armored Core 2 para PS2 que tantas horas estuvimos jugando en el Show. Por el momento no hay mucha información a parte de estas imágenes, habrá que esperar.





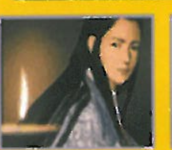


En la beta que probamos todo se mueve un poco lento (no por la CPU sino por el desarrollo), aunque los escenarios nos dejaron sin respiración.

Onimusha

Al principio este título estaba planeado para Nintendo 64, más tarde se pensó en PlayStation y ahora finalmente ha terminado siendo uno de los futuros lanzamientos de PS2. Estas imágenes del vídeo de introducción es lo único que tenemos. Por lo visto el desarrollo se aproximará al de las series Resident Evil, pero con mucho más énfasis en la acción. Seguramente sea alucinante, el entorno al más puro estilo feudal del "Medievo" es increíble.







Dark Cloud

Probablemente este sea uno de los mejores juegos de PS2, pero es muy difícil conseguir información nueva. Aquí tenéis nuevas imágenes nunca vistas anteriormente.













CARTA A LOS REYES

Ilustraciones: Adam Hughes! Tinta: Jason Martin


Crees que el pasado año no recibiste suficientes regalos?, ¿Pensabas que los juegos no eran demasiado buenos para ti? Tranquilo, PSM viene al rescate amigos.

Hemos confeccionado una lista con las categorías más importantes del mundo PlayStation y tras buscar entre los mejores de cada tipo os contamos que tres títulos son los mejores bajo el criterio de los que más os pueden gustar dentro de las posibilidades que ofrecen los mismos. Y para los más despistados os hemos incluido un juego malo adicional en cada categoría, uno de esos que no deberás tener en tu juegoteca en estas fechas.



LUCHA

Este no ha sido un gran año para los beat'em up. Por suerte la mayoría de los que han salido son, en general, tan buenos como estos que os mostramos a continuación. Todavía seguimos soñando con Street Fighter EX3 o Tekken Tag Tournament en PlayStation 2...

BUENO: Street Fighter Alpha 3

La serie Street Fighter se ha superado así misma. SF Alpha 3 es tan bueno que cuando te pones a enumerar las características, los personajes y las posibilidades que ofrece te das cuenta que son demasiadas para un par de líneas. El modo Tour es lo mejor que se ha hecho para un Street Fighter desde hace mucho tiempo. Soporta PocketStation (aunque todavía no podamos tenerlas aquí en Europa) y Dual Shock.

BUENO: WWF Attitude

No hay nada mejor que lanzar una mole de cien kilos por los aires y ver como tiembla el ring bajo el peso de tus pies. La jugabilidad no es perfecta (de hecho, los controles te darán de patadas en la cara), pero si eres un verdadero fan de WWF te dará igual. La opción para crear a nuestro propio luchador no tiene precio. Puedes hacer que sea como quieras (pelo, cara, etc.) y ponerle tu nombre.

BUENO: Bloody Roar II

La segunda parte lo tiene todo - combates 3D a toda velocidad, nuevas ideas, modos y una gran variedad de personajes a elegir. Podrás transformarte en bestias con un poder terrible, agarrar a tu contrincante y clavarle las garras y esas cosas por el estilo... Al no haber Tekken nuevo en PlayStation este año Bloody Roar II es el que se lleva el título de mejor juego de lucha en 3D.



UNA PENA: Evil Zone

Este título trae un sistema "innovado" de lucha con dos botones - algo que facilita su manejo - vamos que apesta. Tiene una cantidad bastante decente de dibujos y videos anime, pero no son nada por lo que valga la pena gastarse las 7 u 8 mil pelas que cuesta.

ACCIÓN / PLATAFORMAS

Al igual que en los de lucha, en este apartado no hemos tenido muchos lanzamientos. Aún así seguimos de racha porque aún siendo pocos son bastante buenos. Aquí tienes la lista de los más divertidos.



BUENO: Ape Escape

Este es para muchos el mejor juego de plataformas hecho en PlayStation. Tendremos que explorar grandes zonas de terreno y detener a todos los monos que intentan usurpar nuestro pasado. Conseguiremos un montón de objetos especiales que deberemos controlar con los sticks analógicos del Dual Shock. Sin duda un gran juego.

BUENO: Spyro 2: Ripto's Rage

El primer Spyro estaba bien, pero en esta ocasión es aún mejor. Habrá muchas más cosas para hacer aventuras adicionales y secretos que tendremos que descubrir para encontrar más habilidades especiales. Gráficamente se ha mejorado en los detalles de visión (podemos ver lo que hay en el horizonte sin "cortes") y se han incluido muchísimos personajes con los que habrá que interactuar para llegar a buen puerto.

BUENO: Pac-Man World: 20 Aniversario

Aparte de ser tremendamente divertido sirve para introducir la figura de PacMan a toda la nueva generación que nunca tocó las recreativas tan viejas que había hace veinte años en las salas. Los escenarios son bastante lineales aunque tendremos que examinar todos los rincones de cada nivel para recoger todos los objetos especiales. Te lo pasarás pipa.

UNA PENA: Rampage 2: Universal Tour

Para empezar es como volver a vender el antiguo Rampage, y eso no es un piropo, la primera parte fue igual de mala. Nos hubiera gustado mucho que fuera un Rampage con nuevos elementos o gráficos, pero lo que hemos encontrado es de 50 años de antigüedad.

ACCIÓN / AVENTURAS

Tradicionalmente esta categoría estaba dominada por la serie Resident Evil y este año no es muy diferente. Capcom se lleva los dos primeros puestos con Dino Crisis y RE3. Aun así hay sitio para algún que otro juego interesante.

BUENO: Resident Evil 3: Némesis

¿Sabías qué? Los zombies han vuelto a tomar Raccoon City, y están a punto de destruirla contigo dentro. El último RE era realmente bueno, pero esta entrega es alucinante. La jugabilidad se ha refinado hasta límites insospechados. Hay grandes cantidades de puzzles que tendremos que resolver de manera muy inteligente y de los monstruos mejor ni hablemos, te dejarán pegado al techo con las uñas clavadas como si se tratase de un gato asustado. Dentro de un mes mas o menos tendréis este juego pululando por vuestras calles.



BUENO: Dino Crisis

Cuando vimos este juego por primera vez tuvimos la sensación que se trataba de "otro" Resident Evil, pero al ver la primera beta jugable nos quedamos de piedra. Escenarios 3D en tiempo real, cámaras móviles, dinosaurios peligrosamente rápidos y un guión digno de una película de TriStar. No lo dudes, este juego debe estar en tu colección.

BUENO: Legacy of Kain: Soul Reaver

Realmente nos hubiera gustado tener otro hueco más para colocar el estupendo Silent Hill de Konami, pero en esta sección no podíamos poner tres juegos de Survival Horror y por esa razón hemos incluido algo más del género "aventura". Kain es muy bueno, debería tener un sistema de mapas automático, pero cuando te introduces en la atmósfera y empiezas a descubrir todo lo que se mueve en este extraño mundo te ves atrapado sin remedio.

UNA PENA: Akuji: The Heartless

La historia es típica, malo es destrozado por un malo mayor y alguien que es bueno decide dotar a este malo de poderes para que se libre de un mal mayor. Bueno, a parte de este lío hay que decir que Akuji no es demasiado malo, pero su control, pésima historia y sistema de puzzles (muy poco original) lo hacen entrar en la lista de los regulares. Gasta tu dinero en alguno de los que están arriba y olvídate de este, al menos estas Navidades.

LA LISTA DE ALBERTO

Las recomendaciones están elaboradas con las opiniones de todo el equipo PSM, pero todos nosotros tenemos nuestras propias peticiones para los Reyes Magos.

El año pasado le pedí a los Reyes Magos más horas al día. ¿Y qué hizo? ¡Nada! Bueno, no pasa nada, ya está todo perdonado. Pero este año no me puede fallar, realmente no pido tanto como para que no lo pueda llevar en su trineo de renos.

1. Una Pantalla Gigantesca de HDTV

Tengo que preparar la mejor de las localidades para cuando llegue PlayStation 2. Por fin veré los juegos con todo su esplendor con una pantalla de alta definición y una consola a la par. ¿Lo traerás con altavoces Dolby Digital verdad?

2. Todas las figuritas de acción.

Bueno, tal vez no todas, las de Barbie se las puedes dar a otro. Me refiero a toda la serie de figuras Marvel, Star Wars y todos los de la casa McFarlane. Venga que seguro que te entran en el saco sin problemas.

3. Un Porsche

Nada mejor que conducir con seguridad con un coche nuevo, eso seguro que lo sabes bien Melchor. Lo quiero descapotable y con ruedas de carrera, aunque no te preocupes no pasaré de 200km/h.

4. Un GPS para mi Porsche

Por supuesto, no puedo perder el rumbo. Ponle un GPS al Porsche (un localizador de posición por Satélite). Ya no me perderé nunca más.

Bueno, espero que te tires el rollo y melo traigas todo. Yo no puedo comprarmelo porque "semos mu probes".

LA LISTA DE FERNANDO

Gaspar debe haber estado liado el año pasado o algo así, porque los pedidos no me llegaron. Ni siquiera me enviaron una copia de Soul Reaver antes de que saliera. Todo lo que te pido Gaspar es que me envíes las cosas un poco antes, algunas me las he tenido que pillar yo solito y eso no puede ser. En realidad no te pido tanto, mira:

1. Un coche nuevo

Parece que mi viejo Mercedes de torero está a punto de palmarla. Necesito un coche drásticamente, pero tampoco algo excesivo, con un Audi TT o un Lotus Elise me las arreglaría bastante bien.

2. Que Mulder y Scully se besen

Ya hay bastante tensión sexual en los capítulos. En el año pasado de Expediente X Chris Carter consiguió unir más a la pareja. Todo el mundo sabe que están destinados el uno para el otro.

3. Una copia beta de Tekken 4

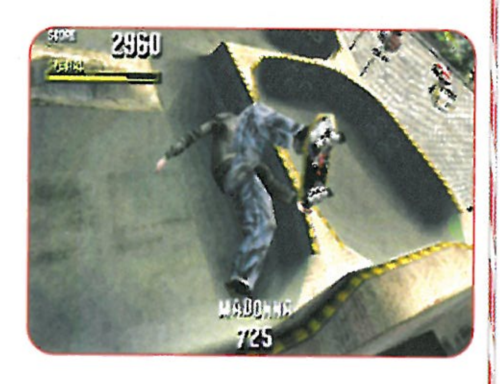
Seguro que con tus enchufes podrías hacerte con una copia de lo que está programando Namco. De paso pásame una PS2 para que pueda probarlo...

Como verás te pido poco, no como los otros buitres de mis compañeros. Seguro que esta vez si que me lo traes. "·Ay dame aaargo..."



DEPORTES

Esta sección ha estado repleta de grandes lanzamientos durante todo el año. No podemos olvidar los fantásticos Fifa 2000, Madden NFL y Tony Hawk. Nuestro dinero va a tener muchos usos en esta época de fiesta. En cualquier caso Tony Hawk y Fifa 2000 se llevan la palma.



BUENO: Fifa 2000

Un verdadero triunfo para los juegos de fútbol no solo por las nuevas opciones añadidas sino por las altas dosis de jugabilidad conseguidas. Los americanos se quejan de que no trae la liga femenina, pero la verdad es que todo el mundo sabe que de fútbol ellos son los últimos entendidos. El control es perfecto y la acción se desarrolla a toda velocidad. Ponlo en la lista de Reyes si no llevas para Papa Noel pero ten por seguro que "debes" tenerlo.

BUENO: Tony Hawk Pro Skater

Fácilmente uno de los juegos más divertidos que hemos tenido la oportunidad de jugar en los últimos meses. Incluso si no sabes nada de Skate te agarrarás al mando como si tu vida dependiera de ello. Saltos de 530 grados, giros mortales y multitud de escenarios. El segundo en la lista, píllalo pero ya mismo.

BUENO: ISS Pro Evolution

Aunque todavía queda un poco para que salga, es un juego que no debe faltar en ninguna colección de los buenos amantes al fútbol. Jugabilidad en estado puro.

UNA PENA: 3Xtreme

Desde el pésimo sistema de colisión hasta los problemas de imagen (polígonos transparentes) pasando por los tontos contrincantes. 3Xtreme crea un nuevo nivel de lo que significa "malo". Si eliges un juego basado en deportes Xtremos elige cualquier otro menos este.

CARRERAS

Hemos tenido todo lo que deseábamos y un poco más, esta categoría tiene los títulos más interesantes. Desde el realismo absoluto hasta el más divertido de los juegos de carreras a lo loco. No tienen desperdicio.

BUENO: Gran Turismo 2

Falta un solo mes para que llegue el mejor juego de carreras del año. Todos los vehículos son reales y disponen de sus respectivas licencias. Estarán marcas tan importantes como Porche, BMW o Mercedes. Al igual que en Gran Turismo, GT2 permitirá ajustar los vehículos con nuevos componentes que harán más veloz y manejable nuestro bólido.



BUENO: Crash Team Racing

Finalmente un arcade con mascotas al más puro estilo Mario Kart. CTR incorpora muchos modos de juego (aventura, batalla, etc.) y un total de 16 pistas diferentes más las zonas secretas. Le sacarás cientos de trucos a cada pista y te lo pasarás como un enano.

BUENO: R4: Ridge Racer Type 4

Salió hace bastante tiempo pero todavía sigue siendo uno de los mejores de PlayStation. Los gráficos están a la par con los de GT, centrándose mucho más en el aspecto "arcade" del género. No tendrás ningún coche que se pueda usar en la vida real pero manejarás los prototipos de Namco más veloces de la tierra.

UNA PENA: Sports Car GT

Muy mal realizado, es uno de esos que solo te servirá para un par de minutos en la Play. Si se lo pides a los Reyes seguro que te traen carbón. Muchas cosas fallan (tantas que tardaríamos todo el día en mencionarlas) como los gráficos o el control del coche.

ROL

Menudo año amigos. Si por nosotros fuera esta sección sería el doble de grande. Este género ha sufrido un crecimiento brutal en solo un año. Ha sido muy difícil elegir a los ganadores, aunque como habréis adivinado el primer puesto es para FF8.




BUENO: Final Fantasy VIII

La octava parte de esta serie no podía estar en otro lugar que en el podio de los campeones. Gráficos que se mueven gracias a los últimos métodos de Motion Capture y escenarios de una belleza increíble. El guión sobrepasa cualquier cosa que se te pase por la cabeza. El principio es ligeramente más lento que el de FF7 pero cuando llegas al disco dos los acontecimientos se suceden uno detrás de otro. No esperes una simple continuación, es mucho más que eso.

BUENO: Suikoden II

Konami está preparando el inminente lanzamiento de este fabuloso juego de rol. La historia nos sitúa en un mundo que necesita a un nuevo héroe, alguien que les lleve a la victoria y una los diferentes dominios. Usaremos orbes para conducir nuestro poder psíquico y tendremos que interactuar con miles de personajes diferentes. Un duro competidor de FF8 al que no coge por usar gráficos 2D y no poseer control analógico.

BUENO: Legend of Legaia

De la mano de los creadores de Wild Arms nos llega este título tan esperado. Un pueblo que se protege de los demonios mágicos es arrasado en un ataque sorpresa. Solo el valor de los tres héroes y la magia de la tierra será capaz de detener a los demonios de la oscuridad.

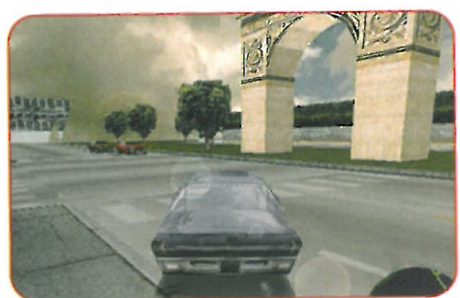
UNA PENA: Roaming Monsters

Estamos de suerte, este juego no parece que vaya a salir en nuestro país, menos mal. Las batallas aleatorias surgen al dar 20 pasitos de nada, el control es penoso, gráficamente deja mucho que desear y de los efectos de sonido mejor ni hablamos amigos. Si lo veis en una tienda echaros las manos a la cabeza y salid huyendo.



ACCIÓN Y DISPAROS

En la época de los gráficos en 8 y 16 bits el mundo de los videojuegos estaba dominado por juegos de acción realmente simples y divertidos. Hoy en día las cosas son diferentes, ya no vale con un dibujo de 8x8 pixels que da botes por toda la pantalla ni con un juego muy bonito pero que no tiene ninguna historia ni guión.



BUENO: Driver
Menuda pasada amigos. En Driver tendremos el placer de meternos en la piel de un poli de incógnito que deberá hacer trabajillos para la mafia y las bandas del país. Conduciremos a toda velocidad por las verdaderas calles de Miami, San Francisco, Los Ángeles o Nueva York. Sufriremos el acoso de los policías que nos aplastarán, golpearán al mismo tiempo que crearán barreras de control con las que intentarán detenernos.

BUENO: Metal Gear Solid
A pesar de llevar bastante tiempo en el mercado no podíamos pasar por alto el bombazo del año. No se concibe el tener una Playstation sin tener este juego.

BUENO: Syphon Filter
Salió a mediados de año pero sigue siendo uno de esos juegos esenciales para todo psx-maniaco que se precie. Nuestra misión será desbaratar los planes de un grupo terrorista que planea lanzar un virus altamente peligroso sobre Washington. Manejaremos armas de todo tipo, tendremos que hacer misiones en cubierto y resolver los enigmas que se nos planteen por el camino, toda una aventura.

UNA PENA: Twisted Metal III
No por nada este juego no ha salido en España, por suerte para todos. No hay palabras suficientes como para describirte lo malo que es. Las anteriores partes eran bastante buenas, pero la tercera tiene una falta total de historia y los controles son pésimos.



PADS Y ACCESORIOS

¿Tienes todos los juegos? Si es así sigu do. Estos aparatos y ac que te mencionamos s preferidos en la reda de PSM.

Silla "Interactive Battl
Este cómoc asiento de lc casa Hunsaker es algo caro, entre las 40 y 50 mi pesetas, un ap rato solo de los ver viciados. Al lo primero llama la atención es la gran calidad de sonido que ofrecen los altavoces y el subwoofer. Por ahora es muy difícil conseguirla en España pero puedes leer más información en www.batt-hechair.com

Volante "GT2 Racing"
El único capaz de hacerle verdadera competencia al Racing System de ActLabs. El sistema de giro y resistencia ofrece mucha seguridad y precisión. Se puede adquirir sin pedales y está muy bien de precio.

Agarres "G"
Tras horas y horas de intenso vicio necesitarás algo más que unos guantes para agarrar tu mando de play sin que se te escurra por el sudor. Con este accesorio el agarre del mando es perfecto, no se escapa y puedes cogerlo con total seguridad.

Sistema Arcade Casero
Ya os hablamos de este mueble tan útil hace unos meses. Por unas 14mil pelas tendréis el mueble de vuestros sueños. Sitio para colocar los mandos, zócalo para insertar vuestra PlayStation y una base amplia para colocar un televisor de hasta 21 pulgadas. La estructura es muy sólida y habría que ser muy burro para hacerle algún daño a sus barras de metal.



LA LISTA DE Sebastian

El año pasado hice bastantes peticiones colega Baltasar, pero no me trajiste ni la décima parte de lo que te pedí. ¿Se perdió el fax? ¿no te llegó el email? Venga a ver si nos portamos bien este año y cumples. Como verás este año la lista es mas corta...

1. Metal Gear en PlayStation 2
Cuando cierro los ojos por la noche aparecen visiones de una PS2 en la que juego a Metal Gear como nunca se había visto antes. Haz mis sueños realidad y pásamelo anda.

2. Un Mono entrenado para traer cosas
No puedo estar pausando un juego para ir a coger algo del frigorífico o descolgar el teléfono. Me encantaría tener un mono que hiciera todas esas cosas por mi para no tener que soltar el pad.

3. El mejor juego de Baseball
En mi opinión todavía no hay ningún juego que saque lo mejor de este deporte tan divertido. Ponte en contacto con los programadores y échame una mano.

4. Ojos detrás de la cabeza
Ya no tendría que girarme, evitaría cualquier problema de tortícolis y podría conducir una moto marcha atrás y boca abajo. Además en carnavales ganaría todos los premios al mejor disfraz.

5. No al Apocalipsis
A ver si consigues que la gente se calme un poco con este tema, que están inaguantables. Ni se va a acabar el mundo ni va a ocurrir un desastre mundial. ¿Verdad Balta? ¿verdad?



Aquí en PSM te vamos a dar nuestra lista particular de los juegos que más nos gustan, ten en cuenta que son nuestras personales.

ALBERTO: Me gustan casi todos los géneros, pero los de plataformas, aviones o fútbol me apasionan.

1. Fifa 2000: Lo mejor de fútbol desde hace mucho tiempo. Divertido y muy completo.
2. Resident Evil 3 Némesis: Más de lo mismo pero aun mejor y con zombies mucho más grandes.
3. Driver: Adictivo a rabiar. Te lo pasarás bomba.
4. Dino Crisis: Si no tienes este juego no sé que demonios estás esperando amigo.



5. Ace Combat 3: Siempre soñé con ser piloto de un F-16. Con este juego lo he conseguido.

SEBASTIÁN: Los de acción y rol son mis favoritos al igual que los de lucha.

1. Street Fighter Alpha 3: Uno de esos juegos que coloco con gran orgullo en mi juegoteca.
2. Dino Crisis: Los dinosaurios se mueven mucho más rápido que los zombies. Cuidado con el T-Rex.
3. Final Fantasy VIII: 80 horas de juego fácilmente y muchísimos secretos en cada pantalla. Una pasada.
4. NFS Road Challenge: Todavía echo algunas partidas con los amigos, nadie me gana con mi Z3.
5. Crash Team Racing: En modo multijugador es una pasada.

FERNANDO: Bendito sea el día en el que me senté delante de una Play.



1. Driver: Conducir por las calles de San Francisco a toda velocidad es una pasada.
2. NFS Road Challenge: Sebas nunca escapa a mi coche de policía.
3. Tony Hawk Pro Skater: Subir a tuberías a 10 metros de altura del suelo, caer a toda velocidad, es adrenalina pura.
4. Sled Storm. Nunca había encontrado un juego de motonieves tan divertido.
5. Resident Evil: Directors Cut. Esencial para todo Resident Evil-Maníaco que se precie.

PATRICIA. Con los de carreras y plataformas me lo paso bomba.

1. PacMan World - 20 Aniversario: Te lo pasas como un enano.
2. NFS: Road Challenge: Pobre Fernando siempre le gano a este juego.
3. Ridge Racer Type 4: Otro juego en el que Fernando las pasa canutas.



4. Pop'n'pop: Si no fuese por el pesado del Sebas que siempre nos gana sería perfecto.
5. Magic Tetris. Se que es un tópico pero este Tetris es buenísimo amigos.

LA LISTA DE Patricia

El año pasado no pasasteis por casa, a ver si esta vez hacemos una paradita con los camellos, te prometo que este año seré mas buena. Aquí tienes mi pequeña lista de deseos.

1. Un Z3 nuevecito
Asegúrate que está nuevo que ya nos conocemos. Me gustaría empezar el año con mi Z3 por las carreteras, brillando por la noche. ¿Habré jugado demasiado al NFS?

2. Un Escudo Protector
Me gustaría reducir cualquier posibilidad de que algún impertinente me raye el nuevo Z3, con este campo de protección el coche siempre estaría como nuevo, ya sabes uno de esos que usan los de Star Trek.

3. El WalkMan de Sony con Memory Stick
Nada mejor para ir de camino al trabajo que escuchar cuatro horas de música con este nirvana del sonido en estado sólido.

4. Que los cerdos vuelen
Así nadie podrá decirme que "y los cerdos vuelan" cada vez que les diga que me habeis traído un Z3.

5. Una PlayStation 2
A ser posible antes de su lanzamiento en Japón. Y si puedes que sean dos consolas así las pruebo en red.

LA LISTA DE LOS BUENOS

Aquí tienes la lista al completo de los juegos que nuestros colegas los Reyes Magos deberían traernos. Todos son buenos y si no los tienes ¿a qué estás esperando?, empieza a redactar la carta ahora mismo.

TÍTULO	GÉNERO
Abe's Exoddus	Acción/Plataformas
Akuji	Acción/Aventura
Ape Escape	Acción/Plataformas
Bloody Roar II	Beat'em up
Bust-A-Groove	Música
Championship Motocross	Conducción
Chessmaster II	Ajedrez
Civilization 2	Simulación
Crash Team Racing	Conducción
Croc 2	Acción/Plataformas
Darkstalkers 3	Beat'em up
Dino Crisis	Survival Horror
Driver	Acción/Carreras
FIFA 2000	Deportes
Final Fantasy VIII	ROL
Formula 1, 99	Conducción
Guardian's Crusade	ROL
ISS Pro Evolution	Deportes
Jade Cocoon	ROL
Legacy of Kain: Soul Reaver	Acción/Aventura
Las 24 Horas de Le Mans	Conducción
Madden NFL 2000	Deportes
Metal Gear Solid	Acción/ Aventura
Monaco GP	Conducción
Monster Rancher 2	ROL
Need For Speed: High Stakes	Conducción
Pac-Man World	Acción/Plataformas
R-Type Delta	Shoot'em up
R4: Ridge Racer Type 4	Conducción
RC Stunt Copter	Simulación
Rollcage	Conducción
Silent Hill	Survival/Horror
Sled Storm	Conducción
Spyro the Dragon 2	Acción/Plataformas
Star Wars: Episodio I	Acción
Street Fighter Alpha 3	Beat'em up
Street Fighter II Collection	Beat'em up
Street Sk8er	Deportes
Suikoden II	ROL
Syphon Filter	Acción/Aventura
Tales of Destiny	ROL
Tarzan	Acción/Plataformas
Tenchu	Acción/Aventura
Tony Hawk Pro Skater	Deportes
Triple Play 2000	Deporte
Um Jammer Lammy	Música
WWF Attitude	Beat'em up
Xena la princesa guerrera	Acción



LA LISTA DE LOS MALOS

Si no quieres llevarte un disgusto en estas fechas tan importantes evita que los Reyes Magos te dejen uno de estos juegos al lado de tu árbol de navidad. No pierdas el tiempo y mira la lista de la izquierda.

TÍTULO	GÉNERO
Alexi Lalas Soccer	Deportes
Big Air Snowboarding	Deportes
Castrol Superbike	Conducción
Freestyle Boardin '99	Deportes
NASCAR '99	Conducción
NFL Xtreme 2	Deportes
Rampage 2: Universal Tour	Acción
Re-Volt	Conducción
Rushdown	Deportes
Sports Car GT	Conducción
Twisted Metal 3	Acción / Coches
3Xtreme	Deportes





INCUBADORA



Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE

Resident Evil 3: Némesis Pg. 34

Jill ha vuelto a la ciudad y tiene ganas de eliminar a todos los zombies de Raccoon City. Preparate para horas y horas de acción sin límites. Esta tercera entrega servirá como respuesta a todas aquellas cuestiones que quedaron sin resolver antes y después de Resident Evil 2.

Jet moto 3 Pg. 37

989 Studios sigue con esta serie que tanto éxito ha tenido en Estados Unidos. Pronto podremos disfrutar de los nuevos escenarios, motos y rampas de este particular simulador futurista de motos.

007: El mañana nunca muere Pg. 38

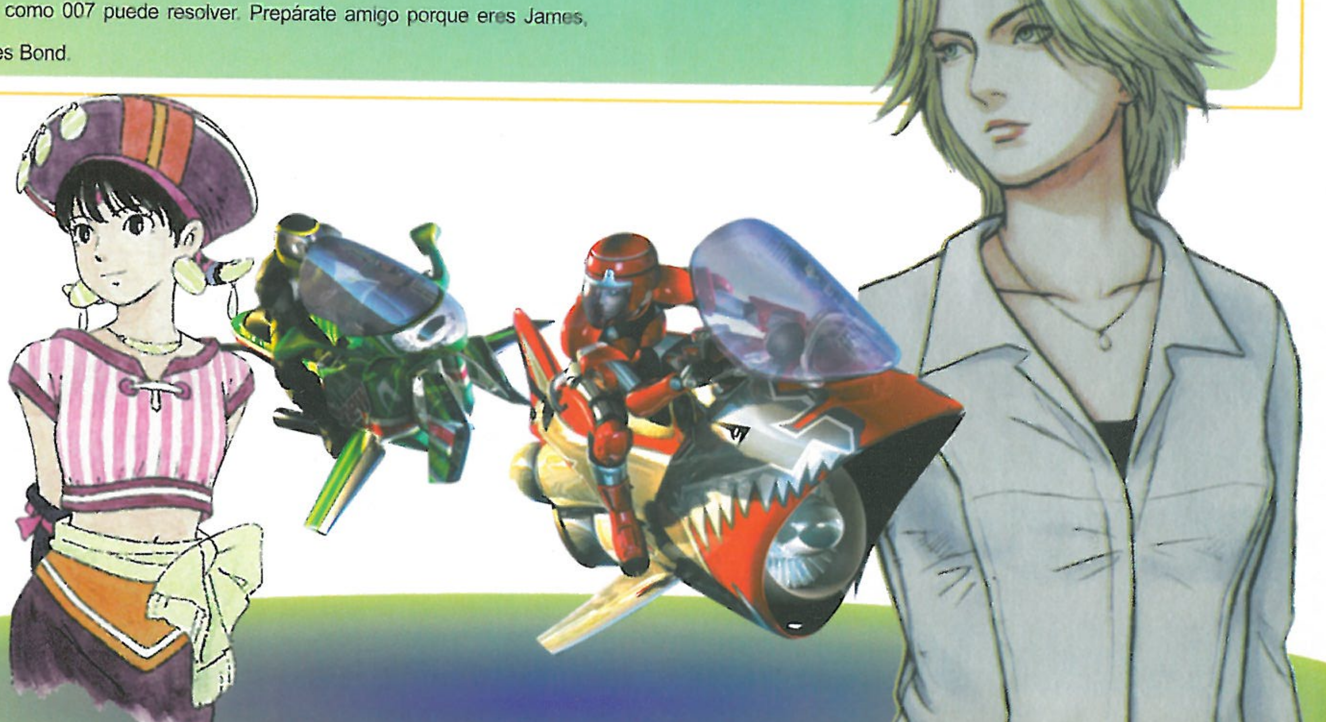
Ahora tendrás el honor de convertirte en un verdadero agente secreto. Acción sin límites, horas de juego y misiones encubiertas que solo un agente como 007 puede resolver. Prepárate amigo porque eres James, James Bond.

Jade Cocoon Pg. 40

Pronto podremos tener en nuestras manos este particular juego de Rol. Tendremos que capturar, mezclar e invocar a criaturas para que se unan a nuestra aventura. Pocos pensábamos que otra empresa alguien que no fuera Square fuese capaz de hacer una aventura tan buena como esta.

Ace Combat 3 Pg. 42

Decenas de aviones de combate, gráficos que quitan el hipo y un control analógico que ya muchos simuladores quisieran para ellos. Namco no defrauda, la tercera parte de Ace Combat es una auténtica pasada.



1 jugador 1x

Distribuidor Proein
Desarrollador Capcom

Fecha de salida Marzo
Tipo Survival horror

Resident Evil 3: Némesis

Capcom no deja de sorprendernos

A medida que se acerca su lanzamiento y la tensión aumenta, vosotros los usuarios, empezáis a desvariar por cada imagen, pantalla o arte de los juegos nuevos de esta clase. Hemos estado usando la beta japonesa del juego para descubrir todo lo que se esconde tras esta tercera y demoledora entrega. Muchas imágenes no las veréis en ningún otro lugar, solo PSM se atreve a explorar los mundos perdidos de Resident Evil 3: Némesis.

Hace unos meses os hablamos de las diferencias que habría en cuanto a jugabilidad sobre este juego o de que manera podría cambiar la historia dependiendo de las acciones que tomemos. Por ejemplo, hay un momento en RE3 en el que te quedas atrapado en un balcón con un Tyrant que se muere por hincarle el diente a tus muslos. Entonces entras en un momento de "decisión". Si eliges luchar gastarás muchísima munición y algún que otro spray curativo. Por otro lado, si ganas, recibirás un objeto especial. La otra opción disponible consiste en cegar al Tyrant con los focos cercanos para empujarlo por el precipicio. De esta forma te ahorras muchísimas balas y vida pero no recibes ningún objeto especial. ¿Qué elección tomarás?



Tyrant es una de las bestias más peligrosas de Raccoon City. Será tu peor pesadilla.

Así mismo hemos observado otro elemento interesante de RE3, a medida que hemos jugado. Hay gran cantidad de sucesos que se producen de manera totalmente aleatoria. Esto hace que cada vez que juegues los acontecimientos cambien sensiblemente y veas cosas que antes no sucedieron. Al caminar cerca de una ventana una bandada de pájaros la rompe y te ataca. Sin embargo la próxima vez que juegas son perros los que la rompen y te saltan al cuello. Este tipo de sucesos incrementa las posibilidades de que volvamos a jugar a RE3 sin dudarlo dos veces. Muchos de nosotros echaremos dos o tres partidas solo para encontrar todos los secretos que oculta este fabuloso juego.

Lo que todo el mundo quiere saber es si este será el mejor Resident Evil de la historia. Es difícil decir nada por ahora, pero realmente nos parece que es el que tiene todos los elementos para ganarse la medalla de oro en el podium de los Survival Horror. Hay más momentos de miedo en la primera mitad de RE3 que en los otros dos juegos juntos. El próximo mes os mostraremos un análisis en profundidad en el que os daremos las tan deseadas "puntuaciones" de este fantástico título.



Tendremos que ir con mucha más tranquilidad para examinar todos los rincones de cada habitación.



Por fin tendremos zombies que saldrán de sus tumbas Sucede en todas las películas de miedo, pero hasta ahora Capcom no lo había podido incluir.



Para entender algunos puzzles tendremos que leer las instrucciones cercanas. En este caso deberás manipular el generador para que drenen la piscina...

SALVANDO A JILL

Como os contamos hace algunos meses en Resident Evil 3 hay dos personajes principales (no seleccionables de entrada como era habitual en Resident Evil 1 y 2) que son Carlos y Jill. En general usaremos a Jill, pero desde el momento que es infectada por el Virtus-T quedará en estado de coma. Desde aquí, y durante una parte del juego, tomaremos el control de Carlos.



Tras ser atacada por Tyrant Jill estará infectada por el Virus-T. Ahora es cuando Carlos tendrá que ayudarla para encontrar una vacuna contra este terrible virus.



Aparentemente Carlos es bastante más fuerte, permitiéndonos acceder a zonas a las que Jill no podía acceder. Empujando esta pesada campana podremos acceder a un camino que nos llevará al hospital cercano.



Esto no es un hospital normal y corriente. Tendremos que resolver muchos puzzles y eliminar a todas las criaturas mutantes. Tu principal objetivo con Carlos será encontrar una cura para nuestra querida Jill.



Tras aplicarle la cura a Jill volveremos a tomar el control de sus acciones. Estás justo en la mitad de juego. Agárrate de la falda que vienen curvas nena.

LUCHANDO EN TODAS DIRECCIONES

La inteligencia y habilidades de las criaturas de Resident Evil 3 están muy por encima de las de los otros títulos. Los Zombies intentarán rodearte por todos lados tanto como si intentas subir unas escaleras como si giramos por una esquina. Muchas criaturas que parecen muertas se levantarán para lanzarse encima de nosotros.



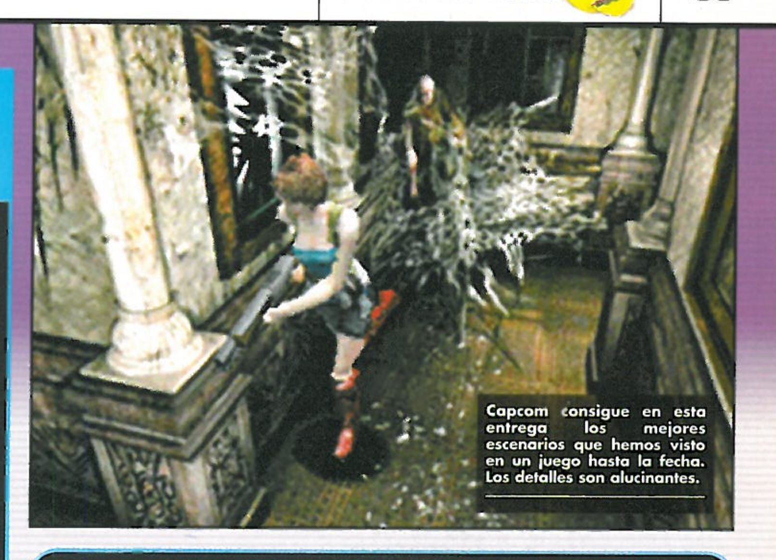
▲ Las criaturas que saltan son las más chungas, en un momento se colocarán a nuestra espalda o saltarán encima nuestro. Si intentas huir lo más probable es que te agarren de los piés.



▲ Si no tienes cuidado (y algo de sexto sentido) te verás sorprendido por cientos de zombies hambrientos. Aprovecha los barriles y demás objetos para hacer que revienten por los aires.



▲ Cuidado con las esquinas, nunca sabrás lo que te espera. Los árboles son un lugar perfecto para los trepadores. En cualquier caso no siempre es bueno eliminarlos a todos.



Capcom consigue en esta entrega los mejores escenarios que hemos visto en un juego hasta la fecha. Los detalles son alucinantes.



▲ Como siempre, un pequeño destello nos indicará la localización de los objetos clave. Mantén los ojos abiertos chaval.

RACCON CITY: LA MECA DEL TURISMO

Como muchos te habrán contado, Raccoon City es un lugar perfecto para los turistas. Todo el mundo es amistoso y los niveles de crimen son extremadamente bajos. Estés donde estés sentirás el cálido abrazo de la seguridad. Al ser una ciudad tan grande los turistas deberán ir a la oficina de información para conseguir un mapa. No hay excusa para perderse, es una ciudad llena de encanto personal...



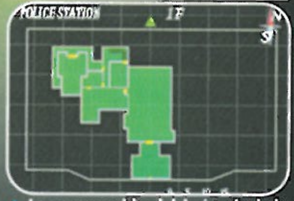
▲ La zona central de oficinas, probablemente la mejor zona para tomar un café. Es recomendable pasar por todas las zonas marcadas para tener una visión completa de la ciudad.



▲ Cerca del cementerio local. El parque de Raccoon City es perfecto para sentarse en un banco y observar los pajarillos. Se recomienda llevar una cesta con comida, será el picnic de tu vida. La diversión está asegurada. Por favor lleven zapatillas para correr...



▲ El centro de Raccoon está plagado de restaurantes de cinco estrellas. Saquen la cámara y retrátense delante de los locales más románticos. Una noche de marcha que nunca olvidarán. Algo que podrán contar a sus nietos durante años.



▲ La responsable del bajo nivel de criminalidad, el R.P.D. ha conseguido más éxitos en una sola noche que toda la policía de Nueva York junta. Pase a nuestras oficinas y salude a los oficiales, todos son increíblemente amistosos. Los Donuts son el mejor reclamo para ver las salas principales.

▲ Las secuencias automáticas nos facilitarán pistas muy importantes. A cada paso que des estarás más cerca de tropezarte con un zombie hambriento.

EL EFECTO ALEATORIO

Para aumentar las posibilidades de que cualquiera de nosotros vuelva a jugar Capcom ha previsto varios eventos que sucederán de manera aleatoria e imprevista. Esto significa que nunca lo verás todo, porlo menos no en la primera partida. Solo tras jugar dos o tres veces tendrás una idea mejor de lo que significa pasear por Raccoon City con una falda tan apretada.



▲ La primera vez que pasamos nos asaltó una bandada de pájaros con ganas de destrozarnos la partida.

▲ Al volver a jugar pensamos que todo seguiría exactamente igual, estábamos preparados para que los pájaros nos asustaran y...



▲ Más de uno en la redacción soltó el mando por los aires. Una manada de perros rabiosos saltó justo cuando menos lo esperábamos. Raccoon es una caja de



ARMADO HASTA LOS DIENTES

Resident Evil 3 tiene más armas de las que esperábamos. Algunas de las típicas en RE siguen, pero hay muchas que son totalmente nuevas. Aquí tienes algunas de las que más nos han impresionado.



ESCOPETA



CUCHILLO



METRALLETA



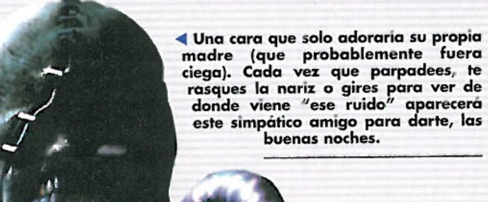
PISTOLA



LANZAGRANADAS



▲ Si sales y entras a una habitación y los zombies siguen en el suelo, aproxímate a ellos y examina sus cuerpos, siempre tienen objetos especiales.



◄ Una cara que solo adoraría su propia madre (que probablemente fuera ciega). Cada vez que parpadees, te rasques la nariz o gires para ver de donde viene "ese ruido" aparecerá este simpático amigo para darte, las buenas noches.



▲ No hay mejor señal en *Resident Evil 3* que tropezar con un tiesto lleno de hierbas curativas. Cógelas a la voz de ¡ya!



▲ Sinceramente amigos, Biohazard (el título) mola mucho más que Resident Evil... Para los que no saben inglés, Biohazard significa Peligro Biológico.



▲ La mayoría de los puzzles de RE3 son fáciles de resolver si usas tus neuronas. Para activar este ascensor necesitarás una batería.



▲ Si creías que RE y RE2 eran sangrientos, prepárate. En Resident Evil 3 tendrás que poner un mantel para que el televisor no salpique.

MÁS MONSTRUOS QUE EN CUALQUIER RE

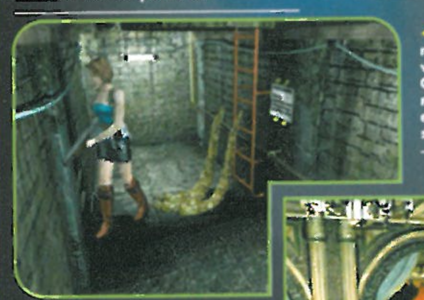
Mientras se decidió mantener la mayoría de monstruos de los RE anteriores, Capcom se puso a trabajar en nuevos e inteligentes animalitos que nos hicieran la aventura más espeluznante. Prepara una cafetera llena hasta arriba, dile a tu novia que te han llamado del trabajo, descuelga el teléfono, enciende la Play, pon RE3 y prepárate, porque seguramente acabes en el techo con las uñas clavadas como las de un gato.



▲ Parecen sacados directamente de la película Temblores. Estas criaturas a lo "gusano" saldrán del suelo y nos golpearán desde cualquier ángulo. Cuidado con las paredes...



▲ Estas arañas venenosas parece que se han alimentado con algo más que simples moscas. Elimínalas desde lejos o lo lamentarás.



◄ Estas serpientes son más insistentes que un vendedor de seguros. Cuidado con su mordedura, se enganchará y succionará tu sangre.

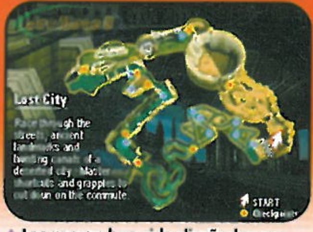


► A lo largo de la aventura tendrás que enfrentarte en varias ocasiones con este Tyrant. El bicho está mutando y cada vez es más fuerte. Prepárate para luchar contra él en más de seis ocasiones.

Jet Moto 3

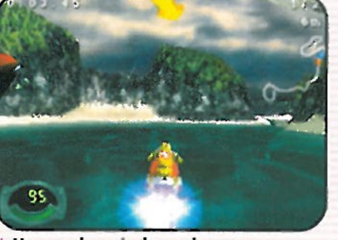
MAS VELOCIDAD, MAS ESCENARIOS





▲ Los enemigos harán todo lo posible para que nos peguemos la torta del siglo. La I.A. con la que han sido programados es un poco perra.

▲ Los mapas han sido diseñados con toda clase de detalles y zonas ocultas. Para aprender los mejores atajos tendrás que memorizar los recorridos.



▲ Hay muchos niveles en los que tendremos que controlar la nave como si fuera una moto de agua.

La respuesta que recibimos cuando preguntamos sobre juegos acuáticos en PlayStation siempre aparece en forma de Jet Rider. Una saga de tres capítulos en la que se ha intentado mezclar el motocross con las acrobacias y unas motos aéreas capaces de sobrevolar la más compleja de las superficies. Esta última entrega viene a rellenar el hueco existente en los anteriores títulos en lo que a gráficos y jugabilidad se refiere.

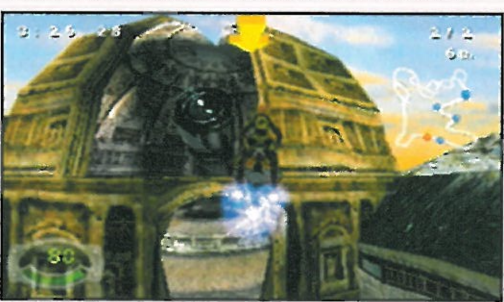
Los dos primeros estuvieron desarrollados por SingleTrac, pero en esta ocasión será Pacific Coart Power and Light, una filial de 989 Studios, la encargada de hacer posible esta tercera entrega. El número de movimientos especiales que podemos hacer en el aire se ha visto ampliado en muchos sentidos. Ahora la acción se desarrollará a velocidades de vértigo.

El apartado gráfico ha sido ampliamente mejorado gracias a la insistencia de 989 Studios en que Jet Moto 3 no descendiera de los 30 fps, algo que se consigue en todos los escenarios, incluso si todas las motos están delante nuestro. Por otro lado se ha ampliado el tipo de escenarios empleados, ahora podremos correr a toda velocidad por bosques al más puro estilo Endor en los que deberemos sortear troncos y árboles, zonas desérticas o las mismísimas entrañas de un volcán.

Hay 16 pistas a las que se puede acceder desde alguno de los modos típicos de Practica, Carrera rápida o Sesión. Todos ellos separados por los diferentes niveles de dificultad: Novato, Semi-Pro y Experto. Así mismo tendremos un modo de acrobacias (stunts) con cinco pistas en el que deberemos demostrar nuestra pericia al volante de estas extrañas máquinas futuristas.

Otra novedad es la introducción de monedas (muy original, si señor) con las que podremos abrir el modo de acrobacias. La mayoría de estas monedas están situadas en lugares poco accesibles que nos obligarán a hacer uso del turbo.

El control se ha mejorado bastante, pues a pesar de que si no tienes cuidado acabas chocando con todo, si aprendes a usar los frenos laterales puedes derrapar suavemente para meter el turbo nada más tocar el suelo. De esta manera mantendremos la dirección y ganaremos mucho tiempo.



▲ Si fallas al saltar por la rampa tendrás que ir por el camino lento. El escenario, como podrás comprobar, está muy bien hecho. Mira, un telescopio en medio del desierto...

CUANTO MAS LEJOS...

Uno de los dos cambios en Jet Moto 3 es el diseño de las pistas. La complejidad y nivel de detalles es mucho mayor que en ningún otro Jet Moto y lo mejor, ahora podemos ver hasta el horizonte sin cortes. Esto significa que no tendremos que estar esperando a que aparezcan los deseados polígonos para saber si vamos a chocar contra una piedra o si tenemos que girar bruscamente.



▲ Las rutas secretas son las más complicadas y rápidas de Jet Moto 3. Aprende a usarlas y nadie podrá contigo.



▲ La Lava puede hacerte mucho daño si no sabes controlar la moto. Pégate a las paredes al estilo Rollcage y ganarás velocidad.



▲ Ahora las pistas son mucho más grandes, hacernos con algún récord de vuelta no nos será nada difícil.

NUEVOS MOVIMIENTOS



▲ DERRAPE: Esta nueva opción en Jet Moto es la más interesante de cuantas hay disponibles. Podremos girar rápidamente antes de caer en una zona peligrosa



▲ FRENOS DE AIRE: No es algo nuevo pero lo que si es cierto es que se ha mejorado muchísimo. Si frenamos en el aire podremos corregir la dirección de la moto antes de chocar contra un muro.



▲ IMPULSADOR: Te permitirá evitar un gran obstáculo o salir despedido hacia la estratosfera. ¡Mira mamá, puedo volar!

007: EL MAÑANA NUNCA MUERE



▲ La cámara está diseñada para que James no tape ningún objetivo. Si se pone en medio se volverá transparente.

SOY BOND, JAMES BOND.

Muchos de nosotros hemos soñado con convertirnos en superhéroes o en agentes secretos que se infiltran en una base enemiga para salvar el mundo de un ataque nuclear o de un nuevo tipo de virus. Ahora, y gracias a Electronic Arts, podremos meternos en la piel del agente británico por excelencia, el perfectísimo y nunca despeinado Bond, James Bond.

Muchos de vosotros tendréis en mente a su predecesor Goldeneye, que salió en N64, si es así iros olvidando del peluquín, este título es completamente diferente en todos los sentidos. Para empezar la acción se desarrolla en tercera persona, en una línea que recuerda mucho a Syphon Filter. Existe un modo multijugador en el que podremos retar a un amigo al más puro estilo de pantalla partida. La variedad de movimientos es amplísima, rodaremos por la nieve, usaremos esquíes para bajar la loma de una montaña mientras esquivamos a los agentes enemigos y aprenderemos a usar una gran variedad de objetos típicos de "Q".

Algunas misiones son exactamente iguales que las de la película, aunque la variedad de objetivos es mucho más amplia y no "bastará" con hacer volar las instalaciones enemigas, subir a un avión y salir a toda prisa. Habrá que eliminar a todos los guardias de seguridad, recoger el máximo de cartuchos posibles y hacer alguna que otra paradita en un puesto enemigo para recoger los preciados objetos con forma de "007" que nos dotarán de una vida extra.

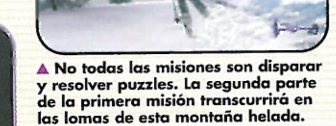
Dispondremos de más de 10 misiones en las que deberemos demostrar nuestras aptitudes a los mandos de un BMW o manejar un avión de más de dos billones de dólares. En cualquier caso no todo será "matar y matar", hay muchas zonas en las que deberemos pensar como un agente para no olvidarnos de hacer fotos a las evidencias que demuestran la culpabilidad de los terroristas o apañarnoslas para encontrar el decodificador que mantienen oculto en las oficinas del "malo" de la peli.

Ya podemos disfrutar con nuestros propios ojos de esta versión en PlayStation de una de las películas más taquilleras del año pasado, o mejor dicho, de hace dos años. El mes que viene tendréis un análisis más completo en PSM.

▼ Nuestro primer objetivo será eliminar las torres de comunicación de la zona.



◀ Vaya... ¿Qué habrá que hacer con este misil? A ver si Q se estira un poco y nos hace uno igual, pero de bolsillo claro está.



▲ No todas las misiones son disparar y resolver puzzles. La segunda parte de la primera misión transcurrirá en las lomas de esta montaña helada.



▲ Esto es fuego real amigo, si no tienes cuidado acabarás en el suelo suplicando ayuda.



En "El mañana nunca Muere" tendremos que ir con cuidado y eliminar a los agentes desde lejos, James Bond no es de esos que se enfrenta con cinco soldados a la vez.



▲ Usando la opción de Zoom podremos ajustar la mirilla para apuntar con más precisión.



▲ Prácticamente todos los enemigos mueren de un solo disparo si usas este modo.

SOLO PARA JAMES "BONES"

James Bond no es el super agente por excelencia por no hacer nada. Sus habilidades lo hacen la máquina de combate más efectiva del mundo.



▲ James se volverá transparente durante unos segundos para ayudarnos a ver al enemigo que tenemos delante.



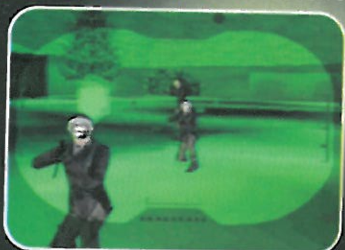
▲ Podemos dar vueltas en círculo para rodear a nuestros enemigos esquivando sus disparos. Con esta técnica nos ahorraremos más de una vida.



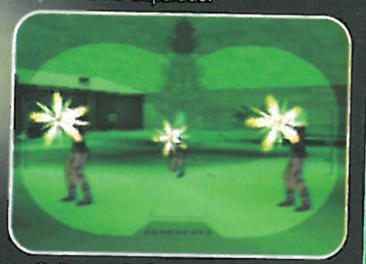
▲ Al agacharnos nuestros disparos serán más efectivos y recibiremos menos daño de los enemigos

VISION NOCTURNA

Otro de los grandes inventos de nuestro querido amigo Q son estas gafas de visión nocturna. Si no las llevas puestas lo más probable es que pierdas toda la vida sin saber quien te ha disparado.



▲ En las misiones nocturnas tendrás que usar estas gafas para eliminar a los guardias sin correr riesgos innecesarios.

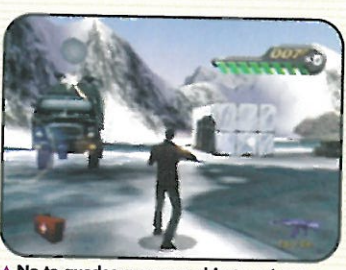


▲ ¿Qué es esto? ¿Tres contra uno? Esto sería un verdadero problema para un hombre normal pero no para James Bond, super agente secreto a las órdenes de la corona británica.



▲ Asegúrate y destruye todos los barriles y tanques que encuentres por el camino, en su interior encontrarás items muy interesantes.

◀ Esta adorable soldado femenina viste lo último en moda de terroristas. Chaqueta de cuero, sombrero moda primavera y una uzi a juego con las botas militares de cocodrilo.



▲ No te quedes a campo abierto, pégate a los edificios y muévete con cautela, los enemigos están a la vuelta de la esquina.



▲ Al igual que en *Metal Gear Solid*, *tendremos misiones en las que no podremos ser descubiertos.*

▶ Los efectos visuales están muy bien conseguidos.



▲ Como habrás adivinado este helicóptero viene hasta arriba de soldados.



▲ Las tropas enemigas reaccionan de diferentes formas, todo depende de donde dispares.



▲ El combate cuerpo a cuerpo no es la especialidad de James, si no tienes balas prepárate para morir.



▲ ¿Te suena esta escena? Tienes que subir al avión y salir de la base antes de que todo salte por los aires. Aunque... ¿Seguro que has completado todos los objetivos?

OBJETIVOS DE LA MISION

Al principio de cada nivel recibiremos instrucciones muy precisas sobre los objetivos de la misión. A lo largo de esta recibiremos instrucciones de M.



▲ Una de las primeras misiones que deberemos cumplir consistirá en eliminar este radar con la ayuda de un localizador.



▲ Activa el localizador guiado por satélite y marca el radar. Objetivo primario conseguido.



▲ Una vez hecho esto recibiremos nuevas instrucciones de M por el comunicador de radio. Ahora James tendrá que buscar la tarjeta llave para abrir la puerta de salida.

CONOCE EL ENTORNO

La mejor estrategia que podemos seguir antes de empezar a disparar como locos es dar un par de vueltas alrededor de la zona. Así evitarás caer en una emboscada y podrás eliminar a los guardias sin ser visto.



▲ No te lances hacia adelante como un poseso. Espera un poco y piensa, siempre hay objetos ocultos.

▼ Si puedes, intenta subir a una torre. Desde ahí puedes usar el rifle francotirador o buscar los preciados objetos con forma de "007".



1 jugador | 1 x CD | Distribuidor Netac | Desarrollador Crave/Genki/Studio Ghibli | Fecha de salida Disponible | Tipo Rol



Jade Cocoon

UN GUION DE TAMAMAYU

De la mano que está detrás de Shadow Madness, Crave Entertaiment ha dado un paso hacia delante para acercarse un poco más al mercado de los juegos de Rol. Crave ha adquirido los derechos sobre Jade Cocoon a la empresa japonesa Genki.

Jade Cocoon viene avalado por el dibujante Hayao Miyazaki (uno de los máximos responsables de la película de Anime: Princess Mononoke que se está estrenando ahora mismo en Estados Unidos). Seguiremos las aventuras de un joven guerrero llamado Levant que deberá usar todos sus poderes mágicos para proteger su pueblo natal de la invasión de Onibubu, un grupo de guerreros sin honor. Los Onibubu tienen planeado lanzar grandes hordas de insectos para destruir el pueblo y la gente que vive en él. Como hijo del Maestro Cocoon del pueblo, Levant deberá desarrollar sus habilidades especiales para viajar por el mundo en busca de ayuda, experiencia y venganza...

Las habilidades mágicas de Levant entran en acción cuando toca la Ocarina, en ese momento (solo en las batallas) puede invocar o capturar a un monstruo dentro de un pequeño capullo en el que quedan retenidos hasta que los necesites. A medida que aprendamos a dominar esta curiosa habilidad averiguaremos que se pueden capturar enemigos y "mezclarlos" con el monstruo que teníamos preso para conseguir una nueva criatura.

Visualmente Jade cocoon sorprende gracias a la gran compenetración entre los fondos prerenderizados y los personajes poligonales. Los controles nos han recordado mucho a los de Resident Evil. Los movimientos se ejecutan muy suavemente y no es nada difícil hacerse con el manejo del protagonista.

La idea y el concepto son bastante interesantes, aún así tendremos que esperar a tener la versión final entre nuestras manos para conocer todo el potencial de este innovador juego de Rol.



▶ **Mavoo demuestra el tópico de que los buenos magos siempre llevan un sombrero.**

▶▼ **El templo conduce a dos caminos diferentes, uno está plagado de monstruos y el otro conduce al Maestro Cocoon.**



100% ANIME

Jade Cocoon incorpora los mejores videos anime que hemos visto en un juego de PlayStation.



▲ **El maestro Anime Hayao Miyazaki es uno de los dibujantes más respetados en Japón. Las razones son obvias.**



▲ **El director Katsuo Kandoh es el responsable de películas como Kiki's Delivery Service o My Neighbor Totoro. Ahora parece que se decanta más por los videojuegos.**



▲ **Mavoo, la maga, ayudará a que Levant desarrolle sus habilidades mágicas.**

▶ **Veremos los monstruos que hay en una zona, no como en FF en el que los combates son aleatorios.**



▲ **Los escenarios son de una belleza increíble. La mezcla de fondos con personajes poligonales está muy bien conseguida.**

MAESTRO COCOON

Capturar y combinar enemigos es una de las tareas más importantes en este juego.



▲ **Con la ocarina Levant puede invocar o capturar monstruos en crisálidas.**



▲ **Las combinaciones de enemigos y monstruos se realizan en tiempo real. El resultado será un aliado o un enemigo mucho peor.**



▲ **El combate se realiza por turnos. Los resultados de nuestras decisiones se verán cuando le demos al botón X.**



Ace Combat 3: Electrosphere

UNA IMPRESIONANTE SECUELA CON UNA SOLIDA HISTORIA

La tercera entrega de esta fenomenal serie de combates aéreos de Namco ya está publicada en Japón y desde entonces el staff de PSM ya se ha terminado la versión de preview de Ace Combat 3 cinco veces. El hecho de que el juego tenga cinco finales diferentes es sólo uno de los factores que diferencian esta secuela de las anteriores. Siguiendo el modelo de R4, se han tomado la molestia de desarrollar el argumento de Ace Combat 3 mucho más que en los otros dos juegos, sembrándolo de secuencias cinemáticas estilo anime como apoyo de la historia.

Al contar con la versión preview, no pudimos más que hacernos una idea general de lo que estaba pasando, pero parece ser que el mundo futurista que ha creado Namco está controlado por grandes corporaciones que se enfrentan en los cielos simulados de un gigantesco mundo online, utilizando aeronaves tanto reales como inventadas. A medida que avanzas en el juego, dispondrás de varias oportunidades para que puedas decidir quiénes van a ser tus aliados, lo que te permitirá participar en todos los bandos del conflicto, tanto buenos como malos.

Tomemos como ejemplo una de las misiones, en la que tu objetivo consiste en derribar un avión de pasajeros, mientras que, si hubieras tomado otro camino diferente antes de llegar a esa misión, tu objetivo habría sido el opuesto, defender el vuelo comercial de los ataques enemigos.

Más allá de lo que son las simples innovaciones en la historia, no se puede negar que los gráficos son sensacionales. Los pequeños detalles y los efectos especiales en los grandes escenarios son todavía más impresionantes que todo lo hecho en Ace Combat 2. Como los preciosos circuitos y coches de R4, los gráficos aquí parecen estar rozando el límite de lo que la Playstation es capaz de manejar, con unos terrenos alucinantes para sobrevolar y unos aviones que están cuidados al máximo detalle. La idea de la repetición a la que accedes tras completar una misión parece estar tomada en gran parte de R4, incluyendo ese efecto de difuminado que tan bien queda, pero también incluye toda una serie de diferentes vistas para poder observar la acción como más te guste.

▶ Por si el combate aéreo no fuera suficiente, ahora tienes además el desarrollo de las personalidades de los personajes.



TIPOS DE MISIONES

Al igual que en el último Ace Combat, te podrás encontrar con una gran variedad de misiones, más allá de atacar objetivos terrestres o aéreos y las típicas patrullas aéreas con sus duelos en el aire, también tendrás la posibilidad de probar con niveles bastante originales e innovadores, entre los que se incluye uno en que tendrás que abandonar la atmósfera del planeta en una nave espacial para eliminar ciertos satélites enemigos.



▲ La mayor parte de las misiones contarán con objetivos aéreos o terrestres de uno u otro tipo. Aquí estamos usando un caza sigiloso para quitarnos de enmedio una patrullera.



▲ En una de las misiones que nos encontraremos más adelante, tendremos que atravesar una serie de túneles con puertas que se cierran a toda velocidad. ¡Para que luego hablen de claustrofobia! Claro que, en la vida real no creemos que Aviación Civil apruebe este tipo de comportamiento por parte de los pilotos...



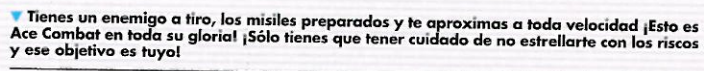
▲ ¿Qué os parece esto como nueva experiencia? En una de las misiones tendremos que pilotar una nave espacial. Cuando hayas acabado con todos los objetivos ya te puedes ir preparando para la reentrada en la atmósfera del planeta.



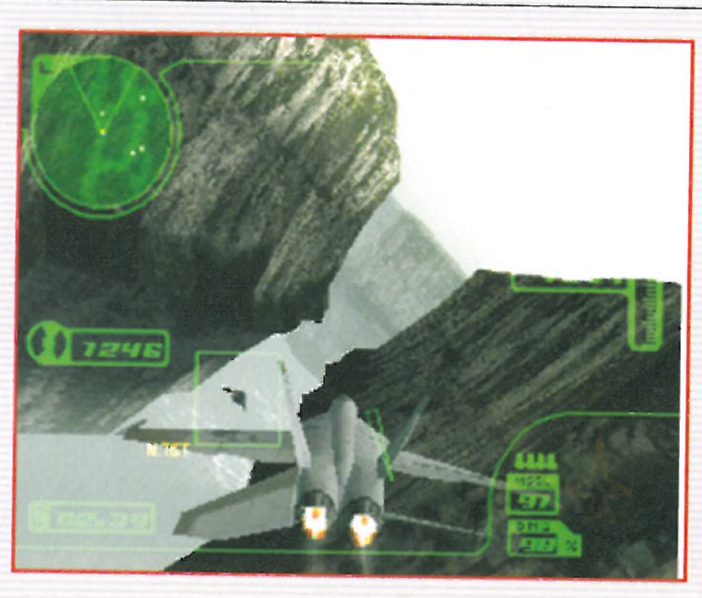
▲ La mayor parte del juego se centra en el combate aire-aire. Fijaos en ese misil que alcanza su blanco allá a lo lejos. ¡Un charlie menos!



▲ Tras un par de misiones diferentes, podrás probar qué tal se te da eso de repostar en pleno vuelo. Este tipo de pilotaje requiere precisión, serenidad y una mano firme.



▼ Tienes un enemigo a tiro, los misiles preparados y te aproximas a toda velocidad ¡Esto es Ace Combat en toda su gloria! ¡Sólo tienes que tener cuidado de no estrellarte con los riscos y ese objetivo es tuyo!



Los aterrizajes y despegues estarán limitados, pero tendrás la posibilidad de repostar en pleno vuelo. Dispondrás de un mínimo de veinte aeronaves entre las que elegir, aunque los modelos específicos dependerán del bando en que estés jugando en todo momento. También hay que tener en cuenta que los primeros aviones que pilotes se basarán en modelos más sencillos y tradicionales, pero a medida que vas avanzando en el juego podrás llegar a pilotar aeronaves mucho más estilizadas surgidas de la fértil imaginación de los diseñadores de Namco. El armamento es también mucho más extenso y variado, e incluye armas tales como lásers y distintos tipos de bombas.

El sistema de control siempre ha resultado impecable a lo largo de toda la serie, y esta entrega no iba a quedarse a la zaga, por lo que se han producido un par de nuevas incorporaciones. La primera de ellas es ni más ni menos que el aprovechamiento del sistema de vibración de Dual Shock, que contribuye a mejorar en gran medida la experiencia global de juego. Y la segunda consiste en un nuevo botón del sistema de puntería que, al pulsarse y soltarse, cambiará de objetivo, pero que, si se mantiene pulsado, cambiará la cámara para ir mostrando las posiciones de todos los posibles blancos que haya a tu alrededor. También dispones de otros sistemas más tradicionales de control de cámaras para poder ver lo que te rodea como en cualquier típico simulador de vuelo. Por último, podéis ir esperando un visor HUD completamente revisado y mejorado con unos cuantos añadidos que resultarán muy útiles a los aguerridos pilotos que se atrevan con esta gran aventura.



En algunas misiones de protección tendremos que alisar el terreno a las naves que tengan problemas.



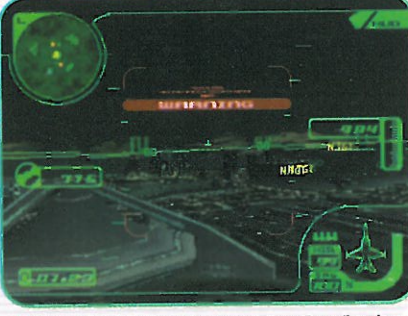
El entorno gráfico ahora está mucho más cuidado. Por lo demás no ha cambiado, los puntos azules son buenos, los rojos malos y los blancos aún peores.



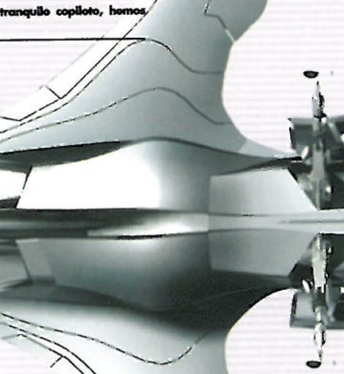
No dejes que escape esta lancha, un misil en el momento justo y nos ahorraremos muchos problemas.



La estratosfera es un lugar poco apto para los que no saben controlar las naves a mach 3 ó 4.



¡Capitan!¡Un misil a las seis en punto!, tranquilo copiloto, hemos retrasado todos los relojes una hora...







No hay palabras, los escenarios son de una complejidad y belleza visual como nunca se ha visto antes en ningún simulador aereo, ni siquiera en los mejores de PC.

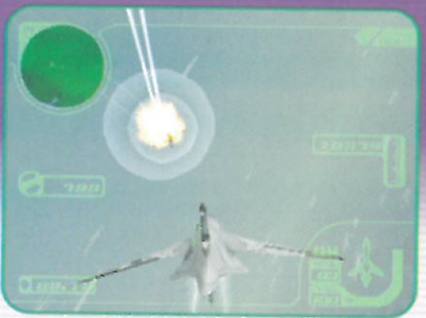




Cuanto terminemos la misión podremos repetir aquellos momentos que nos dejarón más impactados.



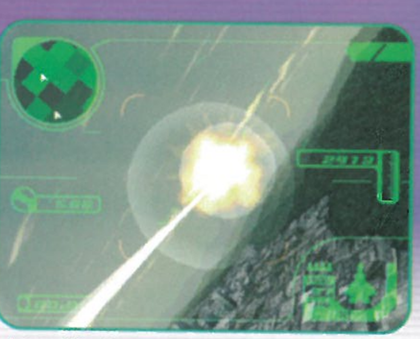
¿Imaginais la cara que hubierais puesto hace tan solo dos años si os mostraran estas imágenes en una PlayStation?



Apunta, asegúrate el objetivo y lanza los misiles. Con aviones así no hay quien pueda con nosotros.



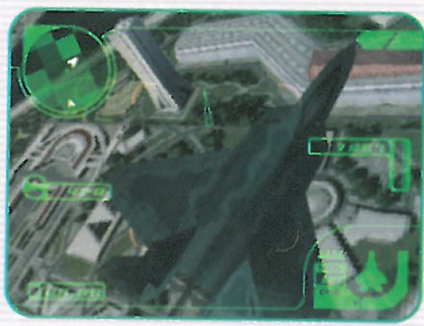
Lo más llamativo de Ace Combat 3 será, sin lugar a dudas, la gran cantidad de naves y armas que podemos elegir.



Dentro del modo primera persona (o el exterior) podremos controlar la cámara con el stick de la derecha del Dual Shock.



¡Mayday, mayday! Impacto inminente. Por favor usen las salidas de emergencia situadas a los lados del avión... Vaya, no hay salida de emergencia.



Madre mía. ¡Pero si parece una foto real! ¿Quién fue el pánfilo que dijo que la PlayStation no daba más de sí?



Cuidado amigo, si tardas mucho en localizar los objetivos darán un giro de 360º y nos aplastarán a balazo limpio.

VUELOS DE FANTASIA

Los aparatos que podrás pilotar varían mucho en cuanto a aspecto y características. Podrás pilotar reactores que existen en la actualidad como modelos de cazas indetectables por el radar o el F/A-18 Hornet, pero también llegarás a sentarte a los mandos de otras aeronaves completamente inventadas para la ocasión.



El caza furtivo F-117 es uno de los múltiples aviones que se basan en aquellos que ya existen en la actualidad. Esta imagen se tomó usando el botón "Vista de Objetivo"



Dependiendo de la corporación por la que decidas luchar, podrás acceder a determinados modelos de aeronaves futuristas, incluyendo este cacharro de líneas tan elegantes.



Este jet fantástico toma parte de sus elementos de diseño del avión de espionaje SR-71 Blackbird (que también podrás llegar a manejar en el juego). Con un trasto así ya podréis fardar, ¿eh?



Uno de nuestros aviones favoritos del juego es éste que tiene estabilizadores por todas partes. ¡Es sencillamente alucinante!

A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuáles merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

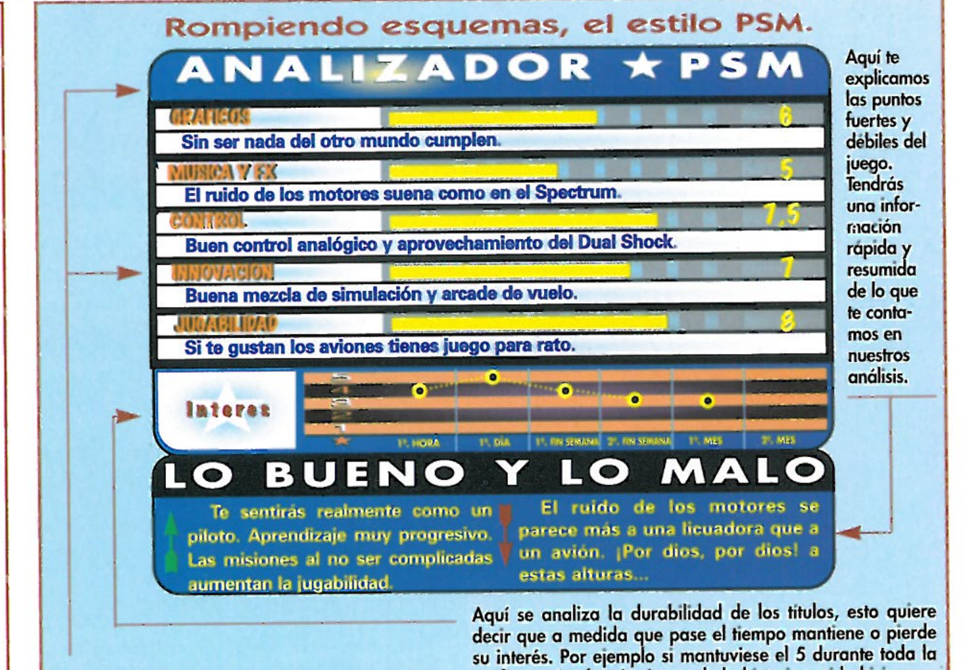
Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Star Wars: La Amenaza Fantasma	45
Tomb Raider: The last Revelation	46
Formula 1	48
Dino Crisis	50
Tony Hawks: Skateboarding	52
Los Pitufos	54
Ready 2 Rumble	56
Lemans 24h	58
Tarzan	62

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.



Aquí te explicamos los puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

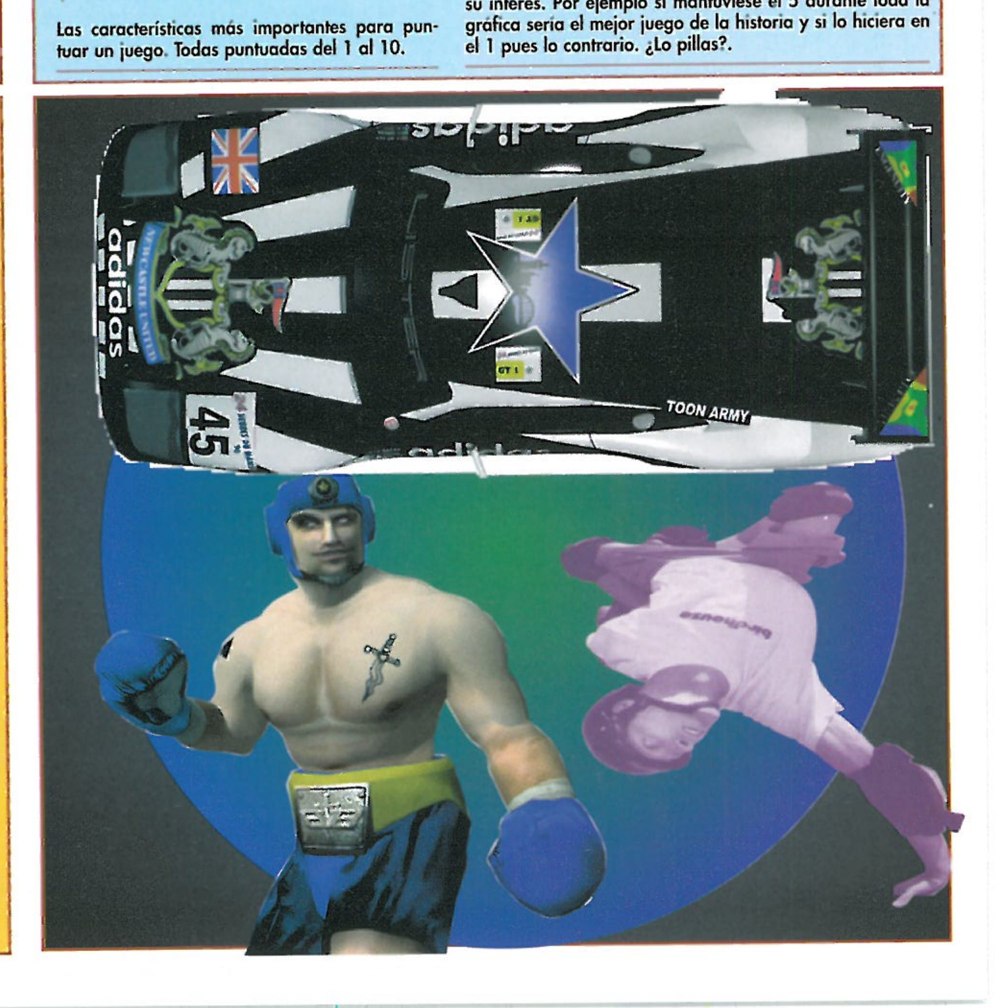
Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Como puntúa PSM

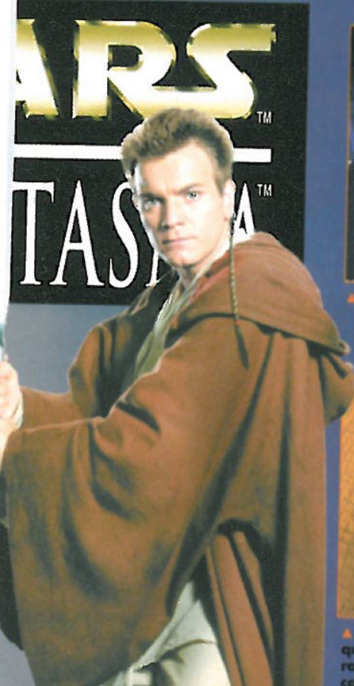
En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones

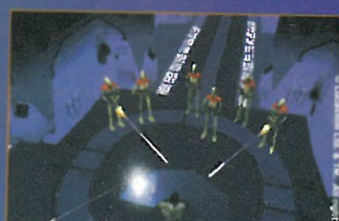
0 - 4,5	Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tú.
4,5 - 6	Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
6 - 8	Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
8 - 9,9	Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
10	Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



STAR WARS EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA



LA OVEJA NEGRA DE LA FAMILIA



Tendréis que aprender a manejar el sable de luz con gran pericia para desviar el mayor número posible de disparos de los droides, o no duraréis mucho con vida.



Ya podéis tener cuidado, a la mínima que os descuidéis os veréis completamente rodeados por esos dichosos droides de combate.

Las aventuras de Lucas siempre han tenido algo especial que hace que las esperemos con gran interés. Desde los Monkey Island hasta los más recientes como Grim Fandango, siempre han sido juegos que han destacado por su gran nivel de calidad y el esmero puesto en su producción, muchos de los cuales revolucionaron el modo de hacer y entender los juegos de su género. Si encima hablamos de los juegos ambientados en el universo de Star Wars, que, al fin y al cabo, es el origen de todo el cotarro de Lucas, la expectación se multiplica. Tienen ese encanto, como una especia de "fuerza" misteriosa que nos empuja a seguir jugando y a echar horas y horas pase lo que pase y caiga quien caiga, con la consiguiente pérdida de horas de sueño y del sentido de la realidad. Pero es esa misma "fuerza" la que acabará por conducirnos irremediablemente por el tenebroso sendero del odio y la destrucción cuando nos damos cuenta de lo que ciertos herejes se han atrevido a hacer con nuestro clásico favorito.

No podemos decir cuál es el factor concreto que nos sume en este estado de desesperación. Se trata más bien de que el conjunto no está a la altura de lo que cabría esperar de un juego de estas características. Destaca especialmente el apartado gráfico, pues no nos explicamos qué motivos pueden justificar la diferencia de calidad entre la versión de PC y la de Playstation, que resulta bastante evidente hasta para el ojo menos experimentado. No es como si el juego fuera demasiado largo para un solo CD, y hubiera que elegir entre rebajar un poco la calidad gráfica, o sacarlo en 2 CDs, ya que el juego es más bien corto, y tampoco es como si la capacidad de nuestra consola no pudiera alcanzar los niveles requeridos, pues no tenemos más que echar un vistazo a nuestro alrededor y ver la calidad de juegos como Metal Gear Solid, Final Fantasy, o Dino Crisis, e incluso otros que, sin llegar a la calidad gráfica de los anteriores, siguen estando por encima del que nos ocupa, como Tomb Raider IV, por poner un solo ejemplo.

Otro problema añadido es la posición de la cámara, justo por encima del personaje, que hace que nuestra visibilidad sea escasa (salvo en las pocas ocasiones en las que la cámara se sitúa tras el personaje), lo que contribuye a que no veamos a nuestros enemigos hasta que los tenemos prácticamente encima, con los problemas que eso supone en un juego de este tipo. Y en éste aún más, pues esos dichosos droides de combate tienen una puntería excelente y son muy numerosos. Puedes usar el sable de luz, para desviar los disparos enemigos, aunque, a menos que seas un virtuoso, no podrás pararlos todos, y sólo retrasarás lo inevitable (tu muerte). También puedes usar los blasters, y acabar metido en un fuego cruzado con unos enemigos que, como ya hemos dicho, tienen una puntería temible. Así que la mayor parte del juego te la pasas huyendo, y resolviendo unos puzzles de los que es mejor no hablar.

Aun así, los fanáticos de la saga galáctica que han disfrutado con el inicio de la nueva trilogía, tendrán la posibilidad de 'jugar' la película de cabo a rabo, pues reproduce su argumento con bastante fidelidad, además de poder profundizar en detalles del universo Star Wars, que no llegan a apreciarse en el cine, gracias a ciertas fases de la aventura, que casi parecen una parte más de la historia que, por unos motivos o por otros, no llegaron a ver la luz en la versión definitiva para la gran pantalla, como la aventura del capitán Panaka y la reina Amidala a través de los suburbios de Coruscant.

Además, hay que agradecer a la distribuidora española las molestias que se ha tomado para la edición en nuestro país, pues el juego no sólo está traducido y doblado al castellano, sino que además cuenta con las mismas voces de la película, lo que es un detalle que, aunque pueda parecer insignificante, ayuda a crear atmósfera. Esperemos que otros tomen nota para futuras adaptaciones.

Y, por supuesto, tampoco podemos olvidarnos de la música de John Williams que nos acompaña en todo momento y ensalza los momentos de acción.

En resumen, la Guerra de las Galaxias siempre será la Guerra de las Galaxias, y siempre habrá adictos que se diviertan con ella.



Aunque eso haga que se termine nuestra partida, puedes hallar los mil y una formas de liquidar a Jar Jar

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Comentario	Nota
GRAFICOS	En serio, esto es Star Wars, podrían haberse estirado un poco más.	7
MUSICA Y FX	Está doblado al castellano y, además, John Williams es mucho John Williams	9,5
CONTROL	Se mire como se mire, resulta bastante incómodo	6
INNOVACION	Se limita a seguir la fórmula de tantos otros juegos, adaptándola al universo Star Wars	6
JUGABILIDAD	Este apartado está dedicado especialmente a los amantes de la saga.	8

Interes

1º. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

La música de John Williams anima mucho la acción. El sonido de las explosiones y los sables acompañados de los efectos de luz son lo mejor del juego.

Resulta demasiado corto. La posición de las cámaras no ayuda nada al desarrollo de la aventura. ¡¡Jar, Jar es imbécil.!!

PUNTUACIÓN FINAL:



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

REGRESO A LOS ORIGENES

En esta cuarta entrega de la intrépida aventurera, los programadores han decidido volver a lo que era el concepto inicial de la saga. Esto tendrá defensores entre los más puristas del género, aquellos que dicen que si Tomb Raider traducido al castellano significa profanador de tumbas, no tiene sentido el que nuestra protagonista se dedique a investigar bases nucleares y cosas por el estilo. La otra cara de la moneda la pondrán los defensores de los juegos de aventuras en general, que se inclinan más por una Lara viajera y por la variedad de escenarios. Nosotros quizá nos decantemos más por la segunda opción, nuestro Tomb Raider favorito sigue siendo el segundo. En todo caso The Last Revelation vuelve a retomar el estilo de la primera entrega, con escenarios interiores de unas dimensiones enormes y más enigmas que enemigos; aunque hay que destacar la inclusión de nuevos elementos y habilidades. Entre estas últimas cabe destacar que se conservan algunas de entregas anteriores, como la de agacharse y andar a gatas y se añaden otras nuevas, como la de usar cuerdas para descender o balancearse por ellas para llegar a lugares que en un principio pueden parecer inaccesibles, el uso de prismáticos con zoom o la capacidad de combinar elementos con armas para conseguir, por ejemplo, una pistola con mira telescópica por citar algunas.

Siguiendo con las novedades, hay que decir que en esta cuarta entrega se ha modificado el modo entrenamiento. En lugar de entrenarse en la mansión de los Croft, en esta ocasión Lara retrocede algunos años en el tiempo, concretamente hasta su tierna adolescencia cuando era un bollycao de 16 añitos con coletas. El entrenamiento, que en esta ocasión forma parte integrante de la aventura, consiste en realizar los movimientos y tareas que te irá encargando Van Croy que, de alguna manera, fue el que inculcó en la joven Lara la pasión por la arqueología. Posteriormente (al final del entrenamiento) sabremos algo más sobre la historia de Lara y el porqué Van Croy le jura eterna venganza a nuestra "pobre e indefensa" heroína. A lo largo del juego conoceremos otros personajes que nos acompañarán en nuestra aventura, como el "Mohammed" que nos acompaña al principio iluminando el camino y que luego nos traicionará, o Jean Yves que nos servirá de ayuda en ciertos momentos del juego.

La complejidad de algunos puzzles pondrá a prueba en muchas ocasiones la paciencia de muchos. Algunos están diseñados incluso para despistarnos del objetivo final del enigma, como uno que hay al principio del juego basado en activar unas losetas de fuego que nos permitan abrir una puerta necesaria para poder continuar. Creemos sinceramente que se han pasado un pelo con la dificultad de algunos, con lo que la jugabilidad desciende unos cuantos puntos. Y no decimos que sean difíciles porque los jugadores seamos tontos, pensamos que han añadido una dificultad innecesaria con puzzles que muchas veces no tienen lógica, con lo que el jugador se dedicará más a leerse las guías del juego que a descubrirlo por sí mismo. Por lo menos han eliminado la gran cantidad de saltos imposibles y desesperantes de la tercera entrega y la manera de guardar mediante los cristales que íbamos encontrando. En esta entrega se vuelve a la posibilidad de guardar en cualquier momento, más lógica y práctica de la segunda entrega.

En cuanto a los gráficos hay que decir que

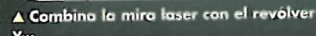
▲ En esta entrega también podrás manejar varios vehículos. ¡Ojo! primero tendrás que encontrar las llaves.

▲ Definitivamente esta es la postura que más nos gusta de Lara, la pena es que no te puedes pasar el juego así.

LA MEJOR COMBINACION

En el inventario se ha introducido una nueva opción como es la de combinar objetos. Combina la mira laser con el revólver y verás lo que es bueno.





▲ Combina la mira laser con el revólver y...



▲ .... ahora será más fácil tumbarles de lejos y sin que te vean.





▶ La decoración y el detalle de los escenarios es uno de los puntos fuertes del juego.



LARITA BOLLYCAO

Lara, como todo bicho viviente, ha tenido su infancia y su juventud. En esta ocasión y siguiendo los pasos de su mentor Van Croy podremos manejar a nuestra heroína cuando solo tenía 16 primaveras y unas cuantas tallas menos de sujetador. ¡Que tierno!



▲ Van Croy te irá mostrando que tipos de trampas puedes encontrar y como librarte de ellas.



▲ La verdad es que Lara siempre ha sido una monada .



▲ A pesar de ser tan jovencita podrás comprobar como ya era toda una atleta consumada.

LOS PRISMATICOS

Por primera vez en un Tomb Raider podremos hacer uso de algo tan práctico como unos prismáticos, que además tienen luz propia.





▲ No dudes en hacer uso de los prismáticos cuando no distingas bien algún objeto lejano o alguna zona oscura, te ahorrarás sorpresas y bengalas.

son los mejores que hemos visto en las cuatro entregas. Los inmensos escenarios están recreados con una calidad 3D superior, los efectos de luz son fantásticos y el ambiente de claustrofobia típico que debe tener el interior de una tumba está perfectamente conseguido. Las bengalas en esta cuarta parte son mucho más útiles que en ninguna otra, ya que hay momentos en los que no veremos lo que se dice ni un pijo. Claro que siempre podremos utilizar el truquillo de disparar la pistola para que los fogonazos iluminen algo o (y esto es nuevo) usar los prismáticos pulsando X que activa una especie de linterna que llevan incorporada. Siguiendo con el capítulo gráfico hay que decir que en esta ocasión Lara está mucho más detallada y "redondeada" que en ningún otro Tomb Raider y, por supuesto, como ya es costumbre con cada nueva entrega aumenta su talla de sujetador.

A pesar de todo sigue presentando los típicos bailes de polígonos (clipping) y transparencias súbitas de las anteriores entregas; un fallo que, aunque en esta ocasión es algo menor, no han conseguido corregir los chicos de Core. En todo caso es un mal menor y sin apenas importancia, lo que pasa es que somos muy quisquillosos, je, je.

Lo que sí es alucinante en este y en todos los Tomb Raider es el sonido. Los efectos son increíblemente reales, sobre todo si dispones de un sistema de sonido "Surround". Os puedo asegurar que jugando un día a las tantas de la madrugada, cuando todo está en silencio, llegué a imaginar que había algún ruido extraño por la casa y me levanté a mirar que ocurría, hasta que me di cuenta que se trataba de un escorpión del juego que no había visto mientras exploraba una de las tumbas. ¡Increíble!. La música no es una constante durante el juego, pero hace su aparición en los momentos clave acompañando al desarrollo de la aventura con total acierto y con una calidad de sonido abrumadora.

Resumiendo; estamos ante una de las mejores entregas de la saga (a pesar de que sigamos prefiriendo la segunda) que vuelve a retomar el concepto original de Tomb Raider incluyendo bastantes novedades, lo que consideramos un gran acierto. Los fans de la serie van a disfrutar con una Lara más "redonda" que nunca y con su adorable versión "bollycao" en una larga aventura que pondrá a prueba a todos los jugones. Totalmente recomendable.

ANALIZADOR HPSM

Apartado	Comentario	Nota
GRAFICOS	Los mejores de la saga, aunque creemos que la gris da un poco más de sí.	9
MUSICA Y FX	T.R. siempre se ha caracterizado por su increíble sonido.	10
CONTROL	El de siempre. El modo analógico sigue siendo menos efectivo que el digital.	8,5
INNOVACION	Nuevas habilidades, modo francotirador y poco más.	8,5
JUGABILIDAD	La absurda dificultad de algunos puzzles le baja nota. Aún así es TR y hay que acabárselo.	8,5

Interes

LO BUENO Y LO MALO

▲ Sonido de alucine. Larita con 16 años. Las nuevas habilidades, sobre todo el modo francotirador. Vuelve a recuperar la esencia de Tomb Raider.

▼ Algunos puzzles son absurdamente difíciles. Siguen sin corregir algunos fallos de "clipping". El control analógico no sirve de mucho a la hora de saltar.

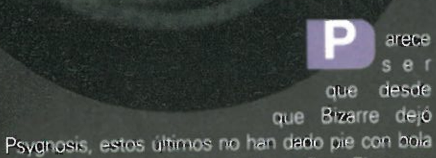
PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugador | 1x CD | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Studio 33 | Fecha de salida Disponible | Tipo Carreras

FORMULA-ONE 99

PREPARADOS...LISTOS...¡YA!



Parece ser que desde que Bizarre dejó Psygnosis, estos últimos no han dado pie con bola en lo que a juegos de Fórmula 1 se refiere. El penoso Fórmula 1 98 nos dejó un amargo sabor de boca y esa cara de tonto que se te queda cuando te das cuenta de que te acaban de sacar una "talegada" por un juego que no sirve ni para hacer bonito en la estantería. En esta ocasión se nota el esfuerzo de los nuevos programadores contratados por la marca del búho para llevar a cabo la edición anual del juego de carreras por excelencia. Studio 33 ha sido el encargado esta vez de realizar Fórmula 1 99 y aunque se notan las ganas y el buen hacer, también se notan algunas carencias. Carencias como el molesto efecto de transparencia de algunos objetos del escenario que en ocasiones dejan ver lo que hay detrás de ellos desapareciendo los polígonos que lo forman. A estas alturas y dado el nivel que han alcanzado los programadores de Playstation, este es un error poco menos que imperdonable en un título con este nombre.

Pero no os creáis que el juego es malo, ni mucho menos; entre sus virtudes hay que destacar, por ejemplo, la increíble sensación de velocidad; velocidad que no pierde aunque estén todos los coches en pantalla ni en el modo dos jugadores. Los gráficos, salvando ese pequeño fallo que comentábamos antes de las transparencias, son de una calidad extraordinaria; tanto los escenarios que son réplicas exactas de los circuitos reales del mundial, como los coches, más detallados que nunca; hasta el dibujo de las ruedas es claramente apreciable. Se han eliminado varias vistas de cámara, como en la que se veían las manos del conductor o la que reproducía la vista desde la toma de aire superior del coche y que era la que más nos gustaba, dejando el número de vistas reducido a 4. De todas ellas nos quedamos con la vista desde el casco del piloto ya que es muy similar a la que se ve desde el cuadro de mandos con la ventaja de tener la información de las posiciones del resto de pilotos, tiempos de vuelta, etc. que en esta última vista no aparecen. También hemos echado de menos el que incluyeran cuando entras a boxes animaciones de los mecánicos trabajando en el vehículo; en lugar de esto, aparece un menú en el que podrás hacer todos los cambios que necesites oportunos para el desarrollo de la carrera como cambio de neumáticos, repostaje de gasolina, caja de cambios, aerodinámica y hasta la presión de las gomas.

Las opciones son las típicas de los juegos de F1, carrera rápida, práctica y campeonato. En esta última podrás elegir entre una sola carrera en cualquiera de los circuitos del mundial (están todos) o correr la temporada entera. Puedes decidir el número de vueltas, el tiempo, la configuración del coche, con una opción nueva incluida en el juego que te muestra el tipo de preparación más adecuada para cada circuito y que es muy práctica, y por supuesto la escudería y el piloto con el que quieres correr, incluidos nuestros dos españolitos Marc Gené y Pedro Martínez de la Rosa, con lo que queda claro que el juego está actualizado a la temporada 99 incluyendo sus reglas y penalizaciones, las cuales podrás activar o desactivar en el menú de opciones. Todo esto se merece un aplauso por el gran trabajo que se han tomado los programadores en ofrecernos un juego actualizado al máximo.

El manejo de los coches es muy realista y por lo tanto algo complicado hasta que llegas a acostumbrarte a él. No obstante, una vez te has hecho con él, se convierte en uno de los más realistas que hemos probado; si aceleras en primera a la salida de una curva cerrada el coche se cruzará como ocurriría con un fórmula 1 real, pudiendo aprovechar esta circunstancia incluso para tomar la curva más cerrada; si vas a una velocidad alta el coche tendrá en cuenta la aerodinámica, haciendo influir el efecto de ésta en la maniobrabilidad. Y esto sólo son un par de ejemplos de los muchos que podíamos poner al referirnos al realismo de la conducción en este juego. Los volantes funcionan divinamente, destacando especialmente a nuestro favorito: el Racing System de Act Labs, a pesar de que pierdas la opción de vibración.

El apartado de sonido presenta dos contrasentidos.

EL MEJOR MENU DE OPCIONES

El fantástico menú de opciones de Formula 1 99 es de los mejores de la serie. Desde escoger el idioma hasta poder controlar incluso la presión de los neumáticos.



▲ El comentarista dependerá del idioma que elijas. El de Suomi es muy divertido.



▲ Están todos y cada uno de los pilotos y escuderías de esta temporada.



▲ Preparar el coche es muy sencillo, en cada circuito se indicará la preparación estándar recomendada.



▲ El sonido siempre ha sido uno de los puntos fuertes en los títulos de Psygnosis.





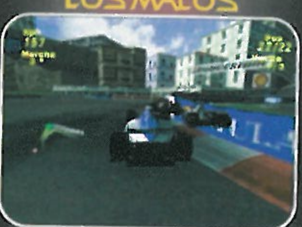
Formula 1 99 es capaz de tener detalles muy buenos y muy malos:

LOS BUENOS



▲ Antes de cada carrera tendremos la oportunidad de darnos un rulo por el circuito de la mano de los expertos.

LOS MALOS



▲ Los bailes de polígonos están a la orden del día, aunque no molesta mucho, éste es un error imperdonable a estas alturas en un juego PlayStation.

Por un lado hay que destacar la increíble calidad del sonido de los motores; los Ferrari tienen ese agudo bramido del motor que los caracteriza y los Mc Laren suenan a Mc Laren, por poner un ejemplo. La ambientación es excelente, el público ruge cuando pasas por la tribuna de recta y el resto de efectos, como la aproximación de otros coches alcanza su grado máximo si dispones de un sistema de sonido envolvente que te permitirá saber por donde vienen.

La otra cara de la moneda la pone el capítulo de los comentarios. Las voces de Jaime Sornosa y Balba Camino no están nada mal y más teniendo en cuenta que ellos no son comentaristas sino pilotos. El problema está en los que se han encargado de aplicar los comentarios al juego que se les ha ido la olla totalmente. Han conseguido que los comentarios sean repetitivos hasta el punto de que a veces es mejor desactivarlos para que te dejen de estar diciendo lo mismo todo el rato, además hay veces que se equivocan, como cuando estás en la última vuelta y dicen que todavía te quedan nueve para acabar. Detalles como estos, aunque sean pequeños, hacen que el juego pierda puntos. En cuanto a la música hay que decir que es meramente testimonial y que sólo aparece durante los menús del juego.

Si eres un gran aficionado al gran circo de la Fórmula 1 este juego no te decepcionará, sobre todo teniendo en cuenta que es el primero que incluye a nuestros pilotos. En nuestra opinión es un gran juego que conseguirá quitarnos el mal sabor de boca que nos dejó el del 98, pero que sigue sin superar a nuestro favorito que sigue siendo el del 97.

▲ Aquí vemos a Hakkinen comenzando una visita por la agricultura del circuito. ¿Querrá comprar una parcela?



▲ En boxes podrás realizar todos los ajustes que necesites, aunque echamos de menos a los mecánicos haciéndolos.



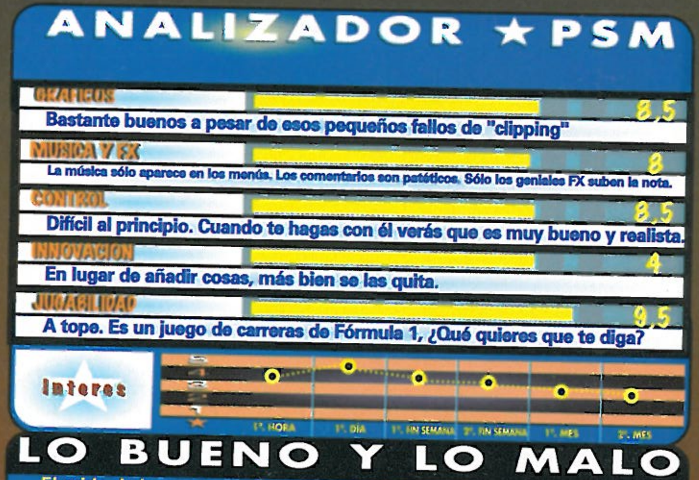
▲ Eso sí que es salir de boxes con prisas, recuerda que hay un límite de velocidad en estas maniobras.



▲ Los dos españoles, De la Rosa y Gene también están en esta entrega, ya era hora de que les tocase a los nuestros.



▲ El Arrows es uno de los coches más bonitos del juego aunque sea de los peores, qué más da si es de los nuestros.



LO BUENO Y LO MALO

▲ El ruido de los motores. Las escuderías y pilotos son los de esta temporada. Los detalles de los coches y los escenarios. La sensación de velocidad.

▼ El efecto de "clipping" que aparece algunas veces. Los comentarios son horribles. Se echa en falta el modo Arcade de otras entregas.





DINO CRISIS™

Terror Jurásico

En Isla Ibis están ocurriendo cosas muy extrañas. Hay muchos cabos sueltos y poca información acerca del Dr. Kirk, un científico que ha estado trabajando en el desarrollo de una nueva tecnología llamada "Tercera Energía". Se supone que el mencionado científico murió tras una explosión ocurrida durante un experimento, pero los informes enviados por Tom, un agente especial camuflado de investigador que se encuentra infiltrado en Isla Ibis, demuestran todo lo contrario. El Dr. Kirk sigue vivito y coleando y haciendo de las suyas. A raíz de estas informaciones, el gobierno decide enviar a la isla a los agentes especiales Regina, Rick y Gail con la misión de encontrar al Dr. Kirk y devolverlo sano y salvo a su país natal. Para ello deben localizar al agente infiltrado, Tom, que les pondrá al corriente sobre la situación. Lo que en un principio aparenta ser una misión de rutina acabará por convertirse en una odisea por escapar de aquel infierno, acosados por criaturas que dominaron el mundo hace más de 65 millones de años...

Durante el juego controlarás a Regina que está en comunicación por radio con sus otros compañeros. Rick es un especialista en ordenadores que siempre se estará encargando de descifrar códigos de seguridad para facilitarte un poco las cosas. Será con él con quien tendrás más contacto y te irá informando a través del intercomunicador de los progresos que vaya consiguiendo con el ordenador central. A Regina la podríamos comparar con una especie de Mc.Giver en versión femenina ya que es la especialista en resolver problemas con generadores que no funcionan, encontrar tarjetas que abren puertas y útiles que puedan hacer falta a sus compañeros para el desarrollo de la aventura. Gail es el jefe del equipo y el más duro de los tres. Con tal de cumplir la misión que se le ha encargado es capaz de llevarse por delante a cualquiera que se interponga en su camino, aunque oculta algo importante sobre la misión a los otros miembros. ¿Qué será? Hombre, si os lo digo os chafo el juego, así que tendréis que descubrirlo por vosotros mismos, majetes.

A lo largo de la aventura, Regina tendrá múltiples encuentros con lo que ella, al principio, cree que son lagartos muy creciditos y que no son otra cosa que velocirraptores, uno de los saurios más sanguinarios, rápidos y destructivos que jamás poblaron la faz de la tierra; con permiso del T-Rex claro está. En estos casos tienes que actuar dependiendo del armamento que poseas. Si tienes suficiente arsenal no hay problema, tres o cuatro tiros y se acabó el dino; pero ten cuidado, porque al igual que ocurre en Resident Evil, hasta que no los veas en el suelo sangrando no estarán muertos del todo y pueden darte algún susto en forma de mordisco. La otras dos opciones restantes pasan por salir corriendo y despistarles entrando en otra sala o poniendo alguna barrera láser entre ellos. Esto último resulta divertido, verás: cuando te halles cerca de alguna de las barreras láser y sepas que puedes desactivarlas, hazlo. Luego pasa al otro lado y vuelve a activarla detrás de ti antes de que pase el dino y verás como se chamusca cada vez que intenta atravesar la barrera. Entonces puedes freírle a tiros cómodamente o dejarle ahí encerrado, aunque ten en cuenta que a lo mejor tienes que volver a pasar por allí en algún momento del juego.

En general no es muy complicado cargarse a los raptores; más adelante te encontrarás con unos primos suyos llamados Theizinosaurios, o algo así, que te complicarán la vida bastante más. Estos bichos son más grandes, más feroces, hacen más daño y resisten más tus disparos, así que al loro con ellos.

A los Pterodáctilos sólo los encontrarás en las zonas del exterior. En tu primer encontronazo



▲ Dispara rápido cuando esta orden aparezca en pantalla o pasarás a formar parte de la dieta del T-Rex.

ANTES
Sección: Sala de Pruebas de Aeronave Especial
AHORA
Sección: Sala de Pruebas de Estabilizador de Tercera Energía
Número de Registro: 58104
Nombre: Paul Baker

▲ No te olvides de leer todas las notas que encuentres por las salas, contienen información vital acerca de códigos y otras cosas imprescindibles para el desarrollo del juego.



▲ Combina productos químicos con medicamentos o con dardos para conseguir potenciar sus efectos. Es muy útil.



▲ Cuando acabes el juego tendrás la opotunidad de comenzar otro nuevo cambiando de "vestiditos" a Regina.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,7
Escenarios y personajes en 3D reales. Ambientación fabulosa.	
MÚSICA Y FX	9,5
Música acorde con la intriga del juego. Los FX ayudan a la sensación de miedo.	
CONTROL	8
Sigue siendo tan confuso como en los Resident Evil.	
INNOVACIÓN	9,5
Aunque tiene el mismo estilo de RE, aporta muchas cosas nuevas al género.	
JUGABILIDAD	10
No pararás hasta acabarlo. Cuando lo acabes querrás empezar otra vez.	



LO BUENO Y LO MALO

▲ Gráficos y ambiente 3D extraordinarios. Los sustos del T-Rex son la caña. La traducción al castellano es genial, ¡bravo por Javi de Virgin!

▼ El control se podría haber mejorado bastante. Nada más, el resto es todo bueno.

PUNTUACIÓN FINAL:





▲ La aparición del T-Rex siempre te pillará por sorpresa. Es el más "brasas" de todo el juego, debería de llamarse "Moscacojonerasaurio Rex". Además le canta la poza.

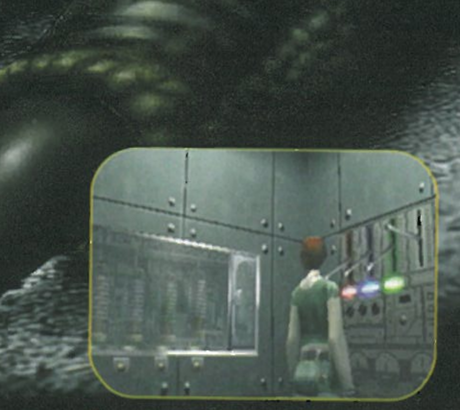
con ellos te agarrarán, te llevarán por los aires y te darán un trastazo, aunque te recuperarás rápido. Pero ojo porque con el golpe te habrán tirado el arma que lleves al suelo y tendrás que recogerla rápido o seleccionar otra del inventario para liarte a tiros con ellos si no quieres convertirte en el alpiste de estos pajarracosaurios. No obstante te recomendamos que cuando te los encuentres en el exterior, pases de ellos y te refugies lo más rápido que puedas, enfrentarte a ellos es un gasto inútil de munición.

Cuando realmente sí que vas a tener problemas es cuando te encuentres con el rey de los saurios, el impresionante T-Rex. Nunca sabes donde te lo vas a encontrar (bueno, nosotros sí pero no te lo vamos a decir, je, je) y siempre aparecerá por sorpresa, dándote más de un susto que te hará soltar el mando por los aires. En esta ocasión puedes elegir varias opciones: correr, correr o correr; y si alguna de estas opciones no te convence, CORRE. Todo lo demás hará que acabes siendo su aperitivo y llenarás la pantalla de sangre; prometedor ¿verdad?

El inventario de cosas que puede llevar Regina, al igual que en R.Evil, es limitado por lo que tendrás que elegir lo que quieres llevar entre armas, botiquines, dardos venenosos y una novedad llamada hemostáticos. Estos últimos sirven para curar las hemorragias que puedan haber provocado las garras de algún bicho de estos, ya que los botiquines curan la salud pero no las heridas. Sabrás cuando Regina necesita un hemostático si va dejando un reguero de sangre al andar. Dáselo entonces o su vitalidad irá disminuyendo hasta morir. El lugar donde dejar los objetos que no quieras o no pueda llevar nuestra heroína consigo son una especie de armarios empotrados, llamados cajas de emergencia de tres colores: rojo, verde y amarillo. Úsalos de la misma forma que hacías en R.Evil, aunque para abrirlos necesitarás unas clavijas que se encuentran dispersadas por las habitaciones, generalmente cerca de donde están los armarios. Puedes crear dardos tranquilizantes o venenosos combinando en el menú ciertos objetos con productos químicos, otra novedad que se incluye en este juego y que tiene más utilidad de la que te puedas imaginar. En cuanto a lo de salvar las partidas, sólo podrás hacerlo en las habitaciones destinadas a tal fin y siempre que te encuentres en una de ellas se te preguntará si quieres hacerlo al ir a salir. Guarda siempre que puedas, ya que aquí no tiene importancia el número de veces que lo hagas para el resultado final, como ocurría en el juego de los zombis.

En algunos momentos de la aventura se te obligará a tomar la decisión de seguir a Rick o a Gail. Normalmente si sigues a Gail la aventura es algo más difícil (con más dinos por medio) aunque más corta; si sigues a Rick será al contrario. En cualquier caso acabarás llegando al mismo desenlace, aunque por caminos diferentes. Sin embargo al final del juego se te volverá a proponer que decidas si vas con uno u otro y aquí sí que cambian las cosas. Si decides ir con Rick, podrás ver dos finales del juego dependiendo de la ruta que sigas y si eliges con Gail, otros dos distintos, lo que quiere decir que el juego tiene cuatro finales posibles. Pero eso y muchas cosas más ya os lo contaremos más a fondo en próximos números de PSM en la fantástica guía que publicaremos de este juego.

¿Qué más queréis que os contemos de este fabuloso, increíble y terrorífico juego? ¡Corre ya a comprarlo si aún no lo tienes!



▲ Los puzzles no son nada imposible de resolver y todos tienen mucha lógica. ¡Piensa melón!

Tony Hawk's Skateboarding

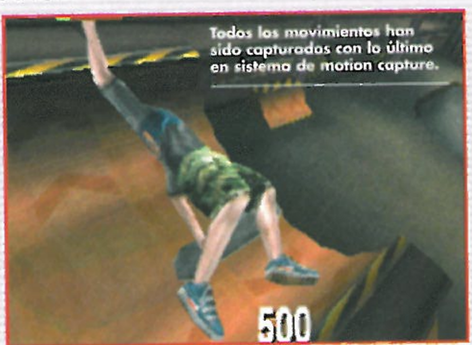
El simulador de skate definitivo

Todos hemos soñado alguna vez que somos capaces de realizar los asombrosos movimientos que hacen los locos del skate en esos campeonatos de deportes X-tremos en los que un tío sale por los aires a casi tres metros, le da un par de vueltas a la tabla, se ponen boca abajo y casi les da tiempo a ir a casa a sacar el pollo que tiene en el horno antes de caer sobre la tabla que sitúa perfectamente para realizar otra voltereta nada más llegar a la siguiente rampa.

Ahora, todos estos sueños y deseos podrán convertirse en realidad (por lo menos en términos virtuales) gracias a la genialidad de Activision y Neversoft. ¿Y qué skater profesional usarían para capturar este deporte en todo su esplendor? Evidentemente al mejor del mundo, Tony Hawk, ganador de varios premios mundiales y el único capaz de realizar un giro de 900° sin perder el equilibrio al volver a la pista. Pero esto no significa que solo tengamos a nuestro colega Hawk, hay muchos profesionales como Bob Burnquist, Kareem Capmbeel de Nueva York o Elissa Steamer, la única mujer con una tabla profesional.

Aun así, y con los mejores skaters del mundo, este título no sería nada si no fuese por dos elementos: la gran cantidad de escenarios y los modos de juego. Los escenarios están pensados para proporcionar la mayor sensación de realismo posible. Por esa razón en la escuela podremos subirnos al bordillo de las mesas, subir a la azotea para saltar por los aires y caer en medio de la zona ajardinada o dar un pequeño paseo por la terraza del edificio principal y caer en una de las muchas rampas que hay distribuidas por el escenario. Este elemento, la amplitud, es la cualidad más importante ya que abre un mundo de posibilidades (y de acrobacias) para todo aquel que desee explorar las habilidades de cada personaje. Esta es la forma con la que olvidaremos el típico "mito" de que los juegos de Skate estaban limitados a rampas en forma de U o grandes pistas de competición en las que lo único importante era hacer un salto.

El primer modo seleccionable es Career Mode (Modo carrera), aquí tras preparar a nuestro skater solo podremos seleccionar una pista. Cada pista


Todos los movimientos han sido capturados con lo último en sistema de motion capture.


▶ El modo a dos jugadores divide la pantalla en dos. No te preocupes no pierde ni un frame por segundo.

◀ Si tomas suficiente carrerilla podrás realizar saltos alucinantes. Después pon el modo repetición y siéntate cómodamente en el sillón.

Solo un loco lo haría

Si alguna vez habías pensado que patinar sobre un precipicio a más de diez metros de altura era algo impensable para cualquier mortal prepárate para Tony Hawk's. Podrás subirte a tuberías que conectan grandes precipicios, saltar por las paredes de una escuela o agarrarte al bordillo de la azotea de un gran edificio comercial. Una auténtica gozada.


◀ La pista de los rápidos del Diablo es una de las más difíciles del juego. Imagínate patinando sobre una barra de no más de diez centímetros de ancho a casi veinte metros de altura. Solo para auténticos locos del Skate.

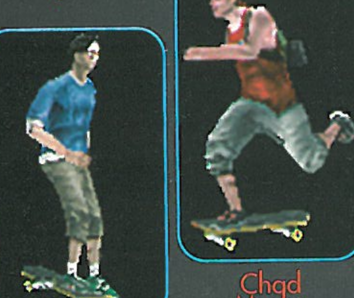

▲ Uno de los niveles está ambientado en la zona de negocios de Chicago. Mucho cuidado con los coches.


▲ Los centros comerciales de América ofrecen un mar de posibilidades para un loco del monopatín. Saltos a cinco metros, caídas a toda velocidad y muchos cubos de basura, es el paraíso.

Se un profesional

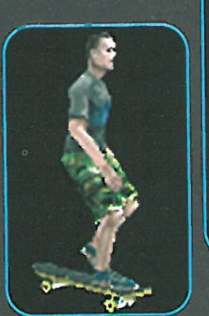
La característica más importante de Tony Hawk's Skateboarding es que se han usado patinadores profesionales para la captura de todos los movimientos. Por si fuera poco han utilizado las licencias oficiales de todas las tablas de cada patinador, todo un lujo para los aficionados a este deporte tan bonito.

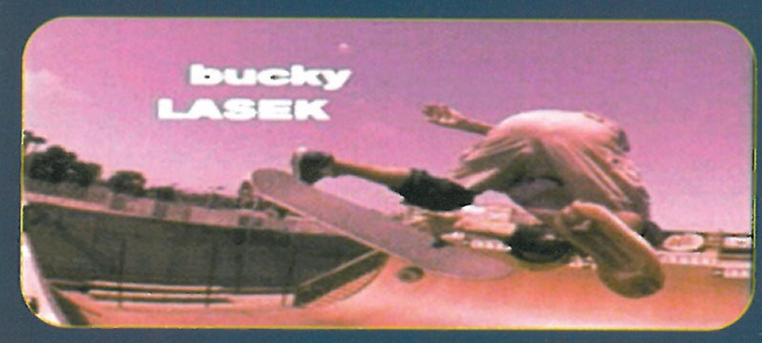

Bob Burnquist


Bucky Lasek

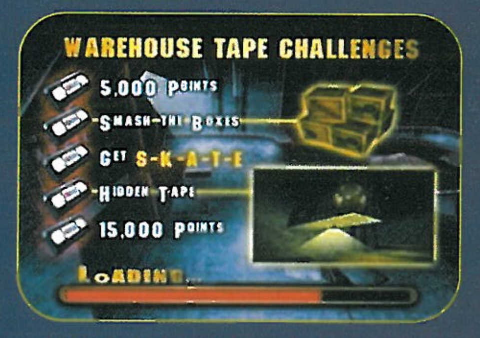
Chad Muska

Geoff Rowley


Tony Hawk



◀ Cuantas más cintas consigamos más vídeos secretos podremos desbloquear.



▲ Cinco cintas, cinco objetivos. La cinta problemática es la que exige 15.000 puntos en un solo minuto.

tiene un total de cinco cintas de vídeo que podremos conseguir si cumplimos los requisitos listados en la pantalla de carga. La primera, la más fácil, se consigue reuniendo 5000 puntos, las otras se obtienen tras romper las cajas del escenario (nada fácil al principio) o pasando por las rampas para reunir las letras S-K-A-T-E. El resto de las cintas se ganan buscándolas (están en lugares difíciles de alcanzar) o consiguiendo 25.000 puntos. Cuando reunamos suficientes cintas (a partir de dos) podremos acceder a otras pistas y usar nuevas tablas (basadas en las reales de cada personaje) que nos darán más estabilidad y rapidez.

Por otro lado, no por ello menos interesante, está el fantástico modo dos jugadores. Aquí encontraremos la modalidad Graffiti que consistirá en "capturar" las diferentes zonas del escenario con la acrobacia que dé más puntos (esto significa que la perderemos si nuestro contrincante hace un salto mejor que el nuestro) en el mayor número de sitios posible. El modo Trick Attack, en el que el ganador será el que reúna más puntos en dos minutos. Y por último "Horse" que limita la competición a acrobacias directas, primero saldrá uno y después el otro, el que haga el mejor salto gana.

La cualidad más destacable de todo el conjunto es el control analógico, es suave, se aprende a manejar a los skaters en muy poco tiempo y podremos hacer cientos de acrobacias a nuestro gusto y gracia. Podemos coger velocidad (agachándonos), frenar el monopatín (para ajustar la dirección), subirnos a los bordillos de las rampas o rodar por las paredes en ángulos de 180 grados.



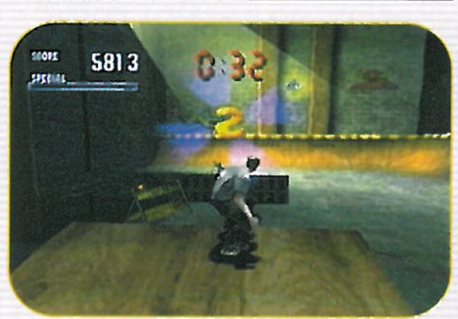
▲ Modos y más modos. Desde el clásico modo rápido hasta el torneo más complejo.

Gráficamente es genial, sombras perfectamente suavizadas y luces ambientales muy realistas. En cuanto a "velocidad" no hay ningún problema incluso en el modo a dos jugadores. Veremos el horizonte en todo momento (algo muy importante para planear saltos y caídas). Tanto los escenarios como los propios personajes están diseñados con una gran cantidad de polígonos y texturas, por esa razón podremos ver los típicos escenarios americanos llenos de pintadas, puentes y caídas.

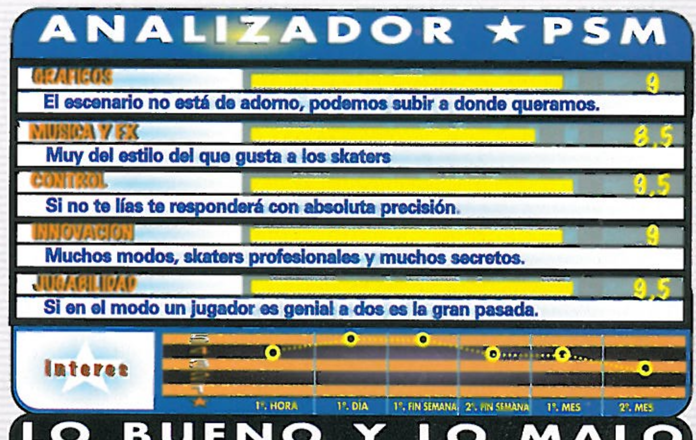
Tony Hawk´s es la respuesta a aquellos que pensaban que nunca podríamos tener un verdadero juego de skate en PlayStation. Se maneja muy fácilmente, aprenderemos de manera progresiva y podremos mejorar las características de los personajes que elijamos a medida que ganemos cintas de vídeo. Si no lo tienes ya estás tardando amigo.



▲ Estas son las dichosas cajas que tendremos que romper para conseguir una cinta más.



▲ Cuando reunamos las letras "S-K-A-T-E" obtendremos la tercera cinta. Una más y a por la nueva tabla.



LO BUENO Y LO MALO

El control, los gráficos y la banda sonora. Gran variedad de modos y muchas zonas secretas.

Por una vez nos es imposible destacar algo negativo, como mucho los tiempos de carga



PUNTUACIÓN FINAL:



LOS PITUFOS

Pequeños, azules y la mar de divertidos

¿Quién de nosotros no ha visto alguna vez un capítulo de los pitufos cuando era pequeño?, nadie. Todos nos desesperábamos con el malvado, y algo tonto, Gargamel en sus incesantes intentos por atrapar a los simpáticos, adorables, enanos y azules pitufos. Capítulo tras capítulo íbamos aprendiendo nuevos detalles sobre su pasado, sus costumbres y características. Era como ver un capítulo de El Hombre y la Tierra pero situado en un mundo de fantasía en el que unos pequeños duendecillos azules tenían todos los problemas clásicos que hacen a las telenovelas lo que son hoy en día. Pues bien, si te gustó alguno de los capítulos o crees que tus hijos y/o hermanos deben tener esas mismas experiencias, estás ante el juego que buscabas.

Los Pitufos para PlayStation es un juego de plataformas destinado a los más pequeños de la casa. El desarrollo, si no has tenido entre tus manos un título de estas características, está basado en las acciones clásicas de saltar, esquivar y eliminar a los jefes de cada zona. A lo largo de cada nivel iremos descubriendo objetos especiales que nos darán habilidades temporales y a su vez podremos conseguir ítems, como pequeñas medias lunas, que nos permitirán acceder a niveles ocultos o acumular más vidas en nuestro contador.

Antes de entrar en materia tendremos que elegir el "tipo" de juego que queremos. Está la opción "Es pan comido" que consiste en siete niveles a los que podremos acceder de manera inmediata desde una cómoda pantalla de selección. Aquí podremos echar una carrera en libélula contra un topo, usar unos skies para recolectar más objetos o explorar la zona de la mina para alimentar al pequeño pitufito. Con esta modalidad los programadores han conseguido crear un juego que pueda enganchar, no demasiado tiempo, a los pequeños de la casa que no sepan mucho de consolas o que estén disfrutando de sus primeros "pasitos" con la PlayStation. La otra opción "Es duro de roer" está dirigida a gente un poco más grande (aunque no demasiado evidentemente) y consta de 10 niveles normales y dos ocultos en los que tendremos que dirigir a Pitufo Fortachón para que se meta en esta "aventura" que le llevará a enfrentarse al mismísimo Gargamel.

▲ Papa pitufo te dará consejos antes de emprender tu aventura.

El desarrollo, como habréis adivinado, es muy sencillo. Tenemos que salir de nuestra tierra natal para introducirnos en los tenebrosos terrenos en los que nuestros compañeros pitufos están retenidos. Por supuesto los enemigos siempre son o plantas carnívoras o avispas que se han despertado con el pié izquierdo, todo muy en la línea "pitufilandia".

Gráficamente lo que más nos ha llamado la atención es el gran parecido que hay entre los dibujos de la serie, los personajes tridimensionales y escenarios sin olvidar los grandes momentos llenos de color y magia que tanto gustan a los "pezqueñines". No hay bajones de velocidad ni "cosas" raras como polígonos perdidos. El diseño de los mapas es muy típico y lineal, sin aportar nada al género pero sin decepcionar.

El control responde bastante bien, aunque tampoco es el séptimo cielo. En definitiva amigos, Los Pitufos es uno más del género, no asusta ni tira para atrás. Lo que está claro es que si no te gustan los dibujos será mejor que no te acerques mucho a este juego, es Pitufín 100% auténtico.



▲ Gargamel no será el único enemigo al que tendrán que enfrentarse nuestros pitufos.





▲ Al ser un producto dirigido a los más pequeños de la casa es imprescindible la elección de idioma.



▲ En la intro aparece la cigüeña llevando al bebe pitufo a la aldea. ¡Es un juego infantil! no os imaginéis nada raro con pitufina.



▲ Vuelo 657 procedente de Paris con destino a la aldea pitufa. Veréis cuando empiece a ir al colegio.



▲ Estos malditos suspiritos azules....



▲ ¡Papa pitufo!, ¡Papa pitufo! el bebe se ha cagao, ¿que hacemos?



▲ Pitufina está emocionada: un bebe pitufo sin pasar por la vicaría.

TAMAGOTCHI PITUFO

"Los pitufos" cuenta con un minijuego a modo de tamagotchi en el que tendrás que atender las necesidades de bebe pitufo.



▲ Elige el escenario donde irás a buscar biberones , piruletas y juguetes. para contentar al enano.



▲ Bebe pitufo te pedirá lo que necesita , o lo que le apetece, en cada momento. Evita que su grado de cabreo suba o se pondrá a llorar.



▲ Elige el modo de juego: está chupado o es duro de roer.



▲ El desprevenido pitufo valiente no sabe la que se le viene encima.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	8
No sorprenden pero son clavados a los dibujos animados	
MUSICA Y FX	6,5
Simples y nada llamativos	
CONTROL	8,5
Saltar, correr y poco más.	
INNOVACION	5
Es otro plataformas más.	
JUGABILIDAD	8,5
Está claro que no es para quien odie a los pitufos	

Interes

1ª. HORA · 1º. DIA · 1ª. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

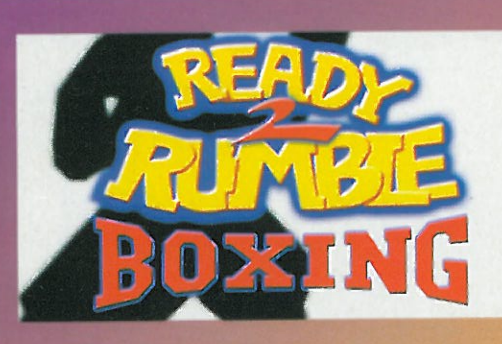
▲ Los muñecos y escenarios son idénticos a los dibujos de la serie. Es muy facilito. Tiene un modo "tamagotchi".

▼ No está pensado para aquel que odie a los pitufos. No aporta nada nuevo.

PUNTUACIÓN FINAL:

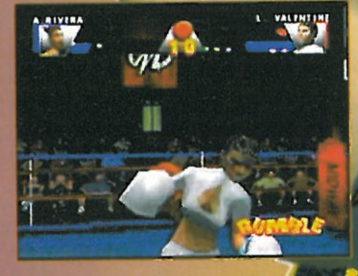


1 jugadores | 1x | Distribuidor Infogrames | Desarrollador Midway | Fecha de salida Disponible | Tipo Beat'em up



Lo mejor del boxeo





En Ready 2 Rumble las mujeres tienen su hueco. Si te enfrentas a Lulu Valtentine prepárate para recibir una buena paliza.

Pobre Lulu, va a necesitar más de un bote de maquillaje para disimular las marcas de este combate.

Al principio "solo" podremos usar a trece de los diecisiete boxeadores de Ready 2 Rumble. Termina el juego con cada uno y obtendrás más luchadores.

Entrenamiento



El entrenamiento de Rumble Aerobics nos dará más destreza y velocidad. Puedes repetir el entrenamiento tantas veces como quieras.



Estas pesas aumentarán un 3% nuestra fuerza física, pero si lo aprendemos en el modo automático solo conseguiremos un 1,5%. Practica y hazlo tu mismo.



Tienes que sincronizar tus movimientos a los de la música. La vibración del Dual Shock te guiará.



Este es como un Simon pero al estilo Puching. Golpea siguiendo el orden que te indica la pantalla.

El boxeo nunca ha sido un género capaz de atrapar a la gente de la manera que lo han hecho las artes marciales (con un amplísimo repertorio que comienza en el primer Street Fighter hasta el más moderno de los Tekken Tag Tournament) o los típicos juegos deportivos como el Skating. Por suerte para todos, este tópico está a punto de cambiar.

Ready 2 Rumble, para todos los que no sepan "de que trata", es un Arcade de boxeo en el que podremos batirnos con los adversarios más agresivos y salvajes del mundo. Cada personaje tiene su estilo propio, desde Afro Thunder, el más veloz y rápido de los boxeadores, hasta el temible y peligroso Damien Black, un ser desconocido al que solo le falta la cola de tres puntas para ser un demonio en toda regla. Y las diferencias de las que os hablamos van mucho más allá de un simple cambio de apariencia. Todos los valores de peso, longitud de los brazos y edad alteran la rapidez de movimiento, velocidad para esquivar los golpes o facilidad para realizar combos.

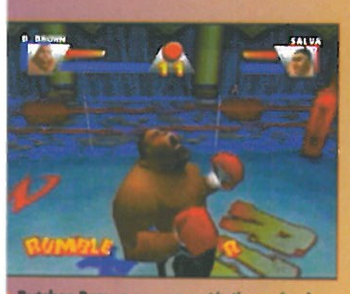
Los dos modos principales que tiene el juego son muy distintos. Por un lado tenemos el típico y más que conocido modo "arcade" en el que podremos seleccionar a diez de los diecisiete luchadores que hay en Ready 2 Rumble. Si queremos usar a cualquiera de los que están ocultos tendremos que terminar el juego con los personajes normales y si lo hacemos con todos podremos seleccionar a Damieln Black para darle una buena paliza a cualquier tontín que se nos ponga por delante.

Pero lo más interesante está en el "Championship Mode". En esta modalidad podremos elegir uno de los tres boxeadores principales (Afro Thunder, Boris "El oso" Knokimov y Butcher Brown) y llevarlo a lo más alto de los rankings mundiales gracias a la ayuda de los "dólares" que invirtamos en el gimnasio de entrenamiento. En este gimnasio tendremos los Rumble Aerobics, el saco de boxeo, saco rápido, saco lento, halterofilia con pesas, programas vitamínicos y el régimen nutritivo de masa Rumble. Todas estas ayudas adicionales servirán para aumentar la fuerza, velocidad, resistencia y técnica de nuestro boxeador, esa es la razón de que al principio todos los personajes, en este modo, se muevan tan "lentamente". Poco a poco, y a base de gastar dinero, haremos que nuestro boxeador sea una auténtica máquina de combate.

Ready 2 Rumble en PlayStation no tiene exactamente la misma calidad de la conocida versión de Dreamcast, pero eso no significa que no se vea bien. Los boxeadores se mueven con mucha fluidez, tienen toda clase de detalles como que se les caigan los piños si reciben muchos golpes o moratones si nos ponen los ojos a caldo.

Los controles son muy sencillos, los botones que controlan los golpes altos y bajos de cada brazo se pueden combinar con movimiento hacia atrás (para preparar el golpe y hacer más daño), hacia un lado (para meter un gancho lateral) o hacia delante (golpes rápidos) mientras esquivamos hacia un lado (con L1 o R1) y nos aproximamos a nuestro contrincante y le metemos alguno de nuestros combos.

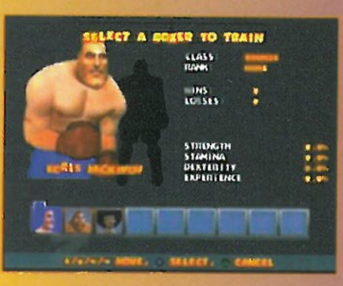
La música y los efectos de sonido (tales como los quejidos de los boxeadores al recibir un golpe en los riñones) son muy cachondos, aunque hay que reconocer que lo mejor de todo es la voz y la música que acompaña al vídeo de presentación a ritmo de "Let's Get Ready 2 Rumble".



Butcher Brown es una auténtica máquina de combate. Con el Rumble activado no hay enemigo que pueda con él. ¡A por ellos Butcher!

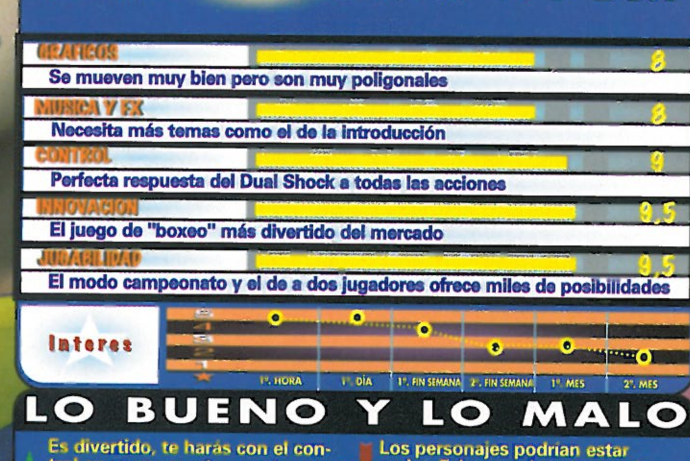


Desde el menú principal del modo campeonato podremos elegir qué hacer con nuestro boxeador. Luchar por el título, apostar dinero o entrenarle, en cualquier caso vigila el número de combates que te quedan.

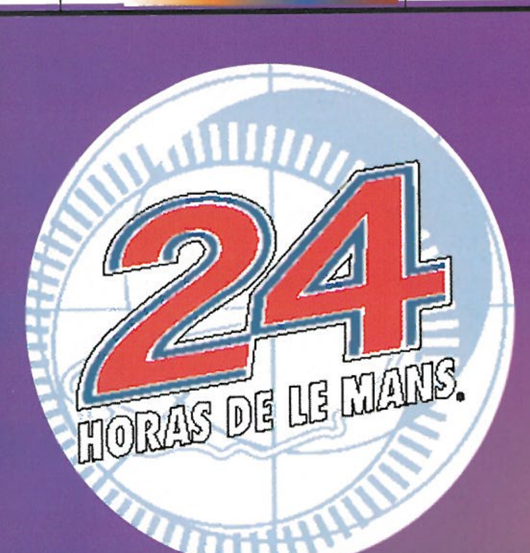


Para poder elegir a más luchadores en este modo tendremos que conseguir nuevos títulos.





PUNTUACIÓN FINAL: 



Un juego de resistencia

Después de un montón de retrasos, por fin tenemos uno de los mejores juegos de carreras del año. Además en esta ocasión se trata de un juego que ofrece mucho más de lo que prometía en las betas que hemos podido ir analizando en anteriores números; esto es una sorpresa agradable, ya que muchas veces los juegos suelen prometer mas de lo que dan. Nada más empezar a jugar nos quedamos asombrados de la suavidad con la que se mueven las imágenes de alta resolución, la sensación de velocidad y los increíbles efectos de luz, un buen preludio de lo que nos espera dentro de este fantástico juego de coches.

Los modelos de coches, están basados en los que corren el campeonato del mundo de GT en sus tres clases: GT1, GT2 y Sport Prototipos. Algunos os serán conocidos como los Viper, los Porsche o los Mustang; otros como los Panoz, los Lister o los Marcos quizá no te sean tan conocidos si no eres aficionado a este campeonato, pero te aseguramos que son auténticos "pepinos". Los circuitos, a excepción de Le Mans o Bugatti, son todos muy poco o nada conocidos, ya que la mayoría están basados en pequeños circuitos franceses.

Hay varios modos de juego que, a medida que los vayamos completando, nos darán acceso a otros torneos y coches.

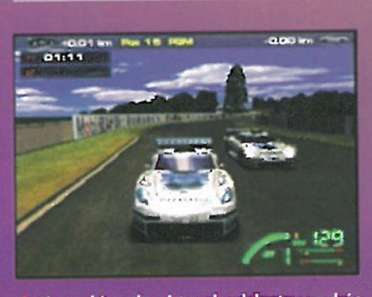
Modo 24 Horas de Le Mans: Este modo es la salsa del juego y el que le da nombre; aquí podrás escoger desde una carrera de 12 minutos simulando las 24 horas, hasta correr en tiempo real las 24 horas propiamente dichas. Pero no te asustes porque no tendrás que tirarte todo ese tiempo sin moverte de la Play mientras tu madre te suministra café por una sonda intravenosa, cada vez que entres a boxes podrás escoger la opción de guardar la partida y continuar cuando más te plazca. Aquí lo importante es usar la cabeza y diseñar la mejor


▲ Pisa el freno madaleno. Cuidado con las curvas o acabarás en la agricultura.


▲ Pues sí, PlayStation también patrocina el campeonato de Gran Turismo.


▲ Le Mans 24h está basado en coches reales hasta en el último detalle. Los discos de freno se ponen al rojo vivo también en el juego.


▲ Mira de vez en cuando tu correo electrónico, hay propuestas muy interesantes de los equipos.


▲ Si cambias de vista al adelantar podrás comprobar que el que se queda atrás no te prepara ninguna jugarreta.



▲ Antes de empezar a correr podrás echar un vistazo al circuito.

Los detalles están cuidados al máximo. Hasta podrás ver las nubes cuando no hace muy buen tiempo.

Esa no es manera de correr en equipo, seguro que no hay órdenes de boxes. ¡Animal!

Las reducciones bruscas provocan efectos como éste en la inyección. ¡Llamen a los bomberos!

24 HORAS REA-

Como en la mítica carrera francesa, la competición dura un día entero, así tendrás que correr de día, al atardecer, de noche y al amanecer, con las diferentes condiciones de luz y las dificultades que conlleva.



El día esta claro, visibilidad total, ningún problema.



Atardecer en Le Mans, enciende los faros.



Noche cerrada, ándate con ojo y no te duermas.



Al amanecer es cuando mas se complican las cosas, el sol está muy bajo y deslumbra. Ánimo ya queda poco.

estrategia de repostajes y cambios de neumáticos; ya sabes si pones poca gasolina el coche pesará menos y correrá más pero tendrás que entrar más frecuentemente a boxes, igual que con el compuesto que elijas para los neumáticos más agarre = menos duración = más entradas en boxes. Durante el desarrollo de esta carrera podrás contemplar como se va haciendo de noche a medida que pasa el tiempo. Las condiciones se hacen más duras ya que disminuye la visibilidad, hasta que llegue el amanecer y el sol vuelva a iluminar de nuevo la legendaria pista de Le Mans; pero hasta que el sol no esté alto las condiciones de visibilidad seguirán siendo complicadas ya que, al igual que ocurre en la vida real, al amanecer o atardecer es cuando más molesta el sol con sus deslumbramientos, y si encima se pone a llover (que puede ocurrir) la cosa se complica aún más. Es de verdad alucinante, nunca en un juego de carreras han importado tanto las condiciones meteorológicas y nunca se han reflejado de una manera tan realista.

Modo Campeonato: Lo primero que verás, al igual que en el modo 24 horas, será un ordenador con un mensaje de un equipo que quiere ficharte. Acéptalo, prueba el coche y participa en el campeonato GT2 que es el primero en el que te han inscrito. A medida que avances irás recibiendo ofertas de otros equipos más potentes según los resultados que vayas obteniendo, ya sabes, a mejores resultados mejores ofertas. Estas propuestas las podrás ir aceptando a medida que acabes los campeonatos y comiences otro con el nuevo equipo, así hasta llegar a los más potentes como los de las carreras de GT1. Este modo es el más largo del juego y podíamos compararlo con los Modos Aventura de otros juegos.

Modo Arcade: Dentro de este modo encontramos varias opciones como la de Reto, Prueba Cronometrada o Carrera Rápida. En la primera de ellas encontramos dos niveles de dificultad y tres clases en las que correr: GT2, Prototipos y GT1. A medida que vayamos ganando carreras iremos desbloqueando coches cada vez mejores que podremos utilizar en las siguientes carreras. Lo mismo sucede en el modo de Prueba Cronometrada, solo que en esta ocasión, además de ganar la carrera, tendremos que hacerlo dentro de un límite de tiempo, lo que complica aún más las cosas. En el modo Carrera rápida podremos correr con los coches que hemos ido ganando y decidir nosotros el número de contrincantes y vueltas, así como el circuito en el que queremos correr.

Existe un apartado dentro del menú de opciones llamado avance del juego en el que veremos las carreras que hemos ido ganando y los torneos a los que vamos teniendo acceso según nuestros progresos. (Ver cuadro adjunto)

El sonido es un apartado también importante en este juego. El ruido de los motores está bastante conseguido, sus fallos de carburación al subir los motores por encima de sus regímenes de vueltas, el ruido de las llamaradas que salen por los tubos de escape al reducir de marcha bruscamente, el soplido del turbo en los coches de gama alta de la GT1, etc. Lo único que no está muy conseguido son las voces del comentarista que siempre dice lo mismo, aunque eso sí, en castellano.

Un detalle que se nos olvidaba y que no queremos pasar por alto es el elevado nivel de realismo que alcanza el juego cuando elegimos la vista desde dentro del coche; la cámara refleja con increíble realismo los efectos de las suspensiones sobre la conducción. Además si tienes un Dual Shock o un volante con vibración (recomendamos este último ya que este juego funciona fenomenalmente bien con cualquier volante) sentirás cada bache del circuito a la perfección; bravo por estos efectos tan realistas.

En resumen, estamos ante un juego que llega sin muchas pretensiones pero que se lleva por delante a un montón de juegos de coches que prometían ser mucho más de lo que fueron. No es Gran Turismo pero hasta la fecha es el único que se le acerca en calidad. Quizá echamos de menos algún circuito y algunos coches más, con lo que ya hubiera sido la caña

Coches

▲ No todos los coches están disponibles desde el principio. Tendrás que ganar carreras para conseguirlos, no van a dejar que un novato conduzca sus mejores bólidos.

Camino a la gloria

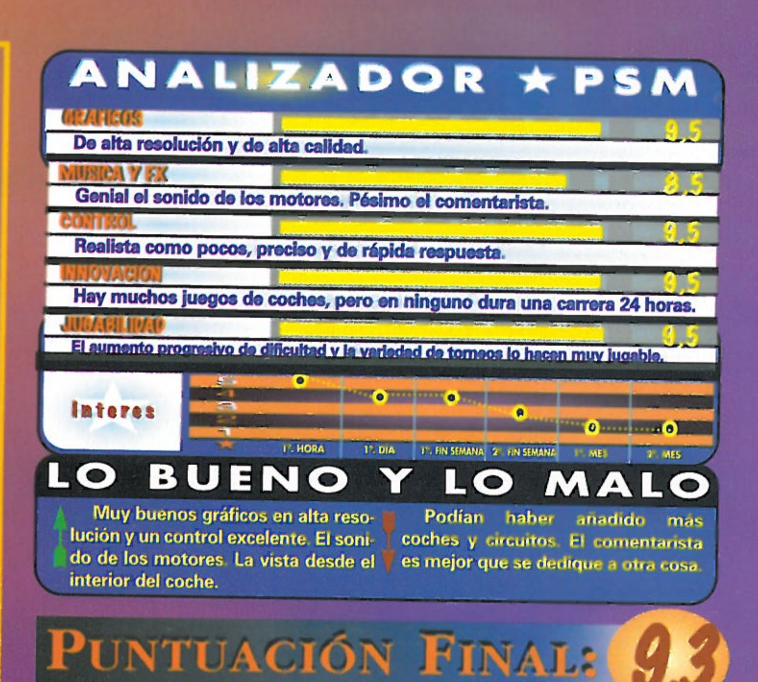
En la opción "avance del juego" podrás comprobar todos tus progresos y observar los pasos que debes seguir para completar todos los campeonatos que se irán abriendo a medida que ganes torneos.











ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Comentario	Nota
GRAFICOS	De alta resolución y de alta calidad.	9,5
MUSICA Y FX	Genial el sonido de los motores. Pésimo el comentarista.	8,5
CONTROL	Realista como pocos, preciso y de rápida respuesta.	9,5
INNOVACION	Hay muchos juegos de coches, pero en ninguno dura una carrera 24 horas.	9,5
JUGABILIDAD	El aumento progresivo de dificultad y la variedad de torneos lo hacen muy jugable.	9,5

LO BUENO Y LO MALO

▲ Muy buenos gráficos en alta resolución y un control excelente. El sonido de los motores. La vista desde el interior del coche.

▼ Podían haber añadido más coches y circuitos. El comentarista es mejor que se dedique a otra cosa.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,3

Disney's Tarzan



▲ La primera prueba que tendrá que superar como adulto es la de vencer a este pesado de guepardo.



▲ Aunque es un plataformas lineal en 2D, encontrarás algunas fases que simulan las 3D.

Hay personajes que casi no necesitan presentación. ¿Quién no conoce a estas alturas a Tarzán y no ha disfrutado alguna vez con alguna de sus aventuras? ¿Quién no ha tratado de saltar de liana en liana y pegar el archiconocido grito de Tarzán para llamar a los elefantes, destripar al cocodrilo de turno, o darle una buena paliza a algún indígena que se pone flamenco con los exploradores de turno, o enseñarle lo que vale un peine al cazador furtivo de marras, que se empeña en llevarse la cabeza de nuestro héroe, su mona o cualquier otro de sus amigos de la jungla? (A ver, ese de ahí atrás con cara de no saber de qué le están hablando; pero chaval, ¿tú de qué cueva has salido? no me digas que no conoces a la mona Chita, o a Jane, vaya despiste que arrastras). Es uno de esos personajes que, desde que Edgar Rice Burroughs lo creó en 1914, ha conocido múltiples encarnaciones en todo tipo de campos, desde las novelas y seriales, hasta el cine, pasando por series de televisión, tanto animadas como con actores de carne y hueso, o incluso cómics y juegos de ordenador (sí, no es la primera vez que podemos controlar al rey de los monos en una aventura informática, aunque de eso hace ya tantos años que sólo lo recuerdan los más viejos del lugar, y si no nos creéis, preguntadle a Alberto en La Noche Más Loca), a lo largo de distintas épocas, y con distintos estilos. Una carrera tan dilatada ha tenido, naturalmente, sus altos y bajos. Ha tenido momentos de auténtico esplendor, como ocurrió con la serie de películas del nadador Johnny Weissmuller, que sin duda ha sido y es el mejor y más conocido de todos los que se han embutido el taparrabos más famoso de la historia (con permiso de Conan, claro). Pero también ha tenido sus épocas de vacas flacas, y los últimos años pertenecían a una de esas épocas. La década de los 90 no ha tenido momentos muy memorables que digamos para el rey de la jungla. El cine lo tenía bastante olvidado y, precisamente en estos últimos años, ha experimentado un pequeño auge, aunque no sabemos si para resurrecciones así, más vale seguir muerto, porque no me digáis que la peli esa de "Tarzán y la Ciudad Perdida" con el guaperas del Casper Van Dien no tenía una pinta bastante espantosa (bueno, hemos de reconocer que no la hemos visto, pero prometemos que, si inundáis la redacción de cartas insistiendo en lo buena que es, haremos penitencia y la alquilaremos un día para corregir ese error, cosa que, por otro lado, dudamos que llegue a ocurrir jamás, je, je, je). Últimamente, los espectadores más masoquistas, habían tenido también la posibilidad de soportar alguna que otra versión televisiva, que aquí hemos podido ver, por ejemplo, en Telecinco, aunque también reconocemos que no hemos tenido el valor, la paciencia o las suficientes ganas de sufrir como para mortificarnos tragándonos esos engendros de tele-basura. Sin embargo, ese auge sí se había hecho notar en el mundo del cómic, donde los fans del hombre-mono habían podido disfrutar con enfrentamientos de su héroe con otros personajes como batman o los mismísimos Predators, en una de sus múltiples visitas a las selvas de nuestro planeta, que habían despertado una cierta morriña por los buenos viejos tiempos. Y he aquí que Disney, buscando nuevas ideas que explotar para nuevos largometrajes de animación, tras unos resultados algo desiguales en sus últimas experiencias, pensó en reescribir la historia de Tarzán para los tiempos actuales,



▲ Para un cachas como El Rey de la Selva esta prueba no debe ser difícil.

▲ Si consigues las cuatro partes del dibujo accederás a estas fases de bonus donde podrás recoger multitud de objetos.



▲ Surfing en los árboles. La música debería ser de los "Jungle Boys".

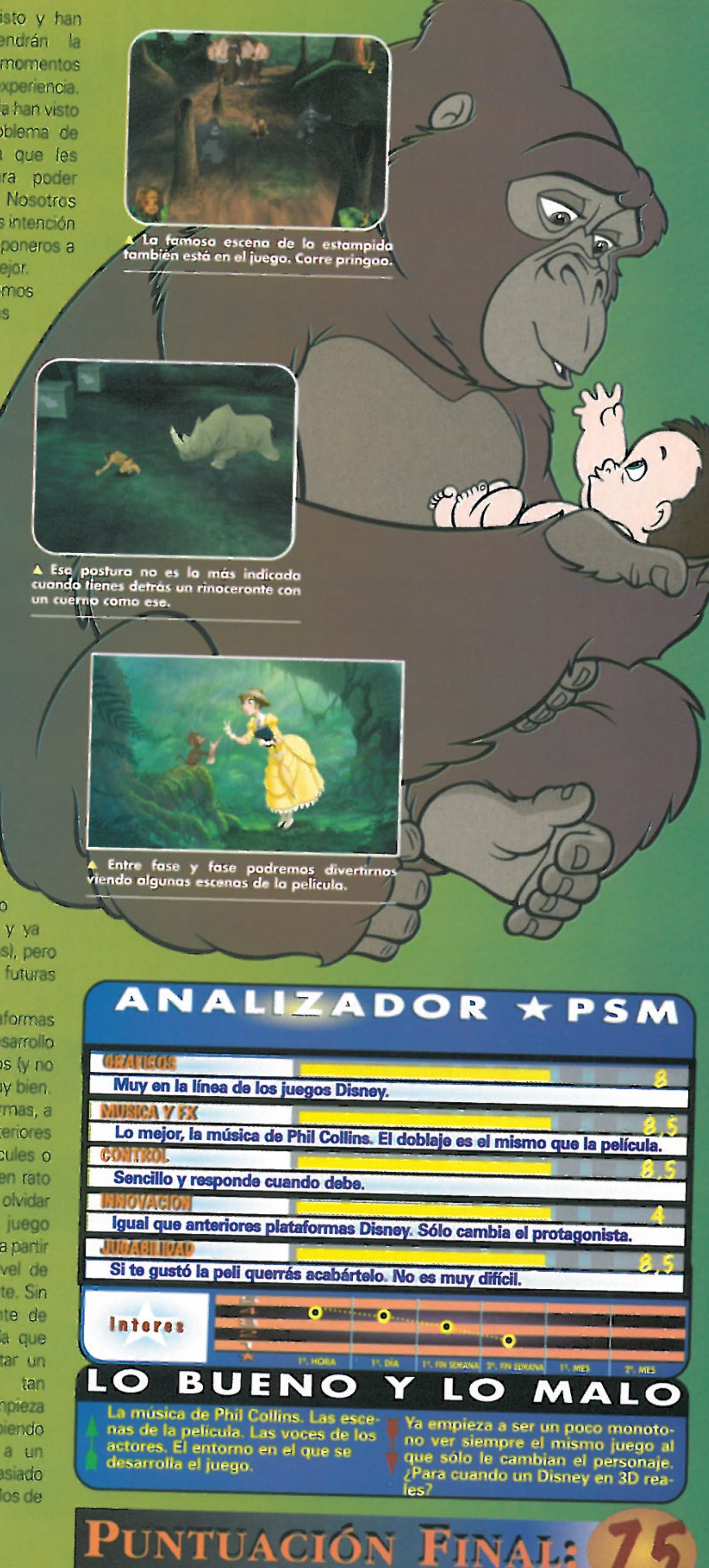
aprovechando las técnicas de animación más modernas para obtener unos resultados lo más espectaculares posibles, como puede apreciarse en las escenas en que el personaje literalmente "patina" por las ramas de los árboles (logradas con una de esas nuevas técnicas, llamada Deep Canvas, con la que se obtienen unos efectos de velocidad y dinamismo difícilmente superables, muy al gusto del anime japonés, que seguro que hará las delicias de muchos aficionados). Curiosamente, el propio creador del personaje, al ver en 1936 lo que fue el primer largo animado de Disney (para los que no lo sepan, fue Blancanieves y los 7 enanitos) ya pensó en las grandes posibilidades que ofrecía su creación en este campo. Pero, hasta el momento, se había tenido que conformar con series de dibujos para la televisión. Y ha tenido que ser precisamente, por una de esas extrañas coincidencias del destino, la propia Disney quien llevara a la práctica esa idea, que ha servido para insuflar nueva vida a un personaje que parecía condenado a un destino cruel e impropio de alguien de su categoría. Además, como suele hacer Disney, lo ha rodeado de un envoltorio muy lujoso, no sólo a nivel gráfico, sino también en el aspecto sonoro, confiando a Phil Collins la composición de una serie de temas que, en este caso, simplemente acompañan la acción principal, en lugar de hacer que los personajes se pongan a cantar y bailar, como en anteriores ocasiones. El resultado, podemos aseguraros, ha sido excelente, aunque, claro, siempre habrá críticos de cine o fans puristas que no estén de acuerdo con nosotros, pero la opinión general de la redacción es que realmente merece la pena verla en pantalla grande o jugarla en nuestra PlayStation.

Los señores de Disney, además, siempre han tenido mucho cuidado con el merchandising que producen para cada película, puesto que supone una parte muy importante de sus ingresos, y nos tiene ya acostumbrados a sacar juegos basados en todas ellas, aunque los resultados no siempre son los deseados.

En esta ocasión, nos encontramos con otro típico juego de plataformas, que es casi clónico de los que vimos para Hércules, Bichos, etc. Siguiendo un esquema similar, podremos acompañar a Tarzán en sus andanzas por la selva, desde niño hasta adulto. Cuenta con el aliciente de que, a medida que vas superando fases, podrás ver algunas de las escenas más divertidas de la película, con lo que, aquellos que ya la han visto y han disfrutado con ella, tendrán la oportunidad de revivir esos momentos y disfrutar aún más de la experiencia. Pero, claro, aquellos que no la han visto se encontrarán con el problema de decidir si no les importa que les destripen la película para poder terminarse el juego. Nosotros recomendamos que, si tenéis intención de verla, lo hagáis antes de poneros a jugar, y lo pasaréis mucho mejor.

Uno de los aciertos que hemos encontrado es que las escenas incluidas están tomadas de la versión doblada de la película (algo lógico si tenemos en cuenta la edad media del público al que va dirigido este producto), e incluso buena parte de las voces de los personajes que aparecen en el juego coinciden con las del largometraje. Lo que nos lleva a la siguiente cuestión: ¿Por qué, habiendo traducido y doblado la mayor parte del producto, han dejado la demo y la intro en inglés? ¿Simple despiste? Suponemos que sí. En fin, nadie es perfecto (aunque aquí, en PSM, lo intentamos todos los meses, y ya nos va faltando cada vez menos), pero habrá que recordárselo para futuras ocasiones.

Como decíamos, un típico plataformas con gráficos 3D pero con desarrollo lineal 2D en el que los pequeños (y no tan pequeños) se lo pasarán muy bien. Para los amantes de los plataformas, a los que gustaron productos anteriores como los ya mencionados Hércules o Bichos, también pasarán un buen rato con éste, aunque no deben olvidar nunca que se trata de un juego destinado a los niños de edades a partir de 8 años, así que quizá el nivel de dificultad no les parezca suficiente. Sin embargo, hablando precisamente de ese nivel de dificultad, sí habría que apuntar que quizá pueda resultar un poco excesivo para niños tan pequeños, ya que, aunque empieza siendo muy elemental, va subiendo progresivamente hasta llegar a un punto que podría resultar demasiado elevado para ellos, claro que para los de mayor edad será estupendo.



▲ La famosa escena de la estampida también está en el juego. Corre pringao.

▲ Esa postura no es la más indicada cuando tienes detrás un rinoceronte con un cuerno como ese.

▲ Entre fase y fase podremos divertirnos viendo algunas escenas de la película.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	Muy en la línea de los juegos Disney.	8
MUSICA Y FX	Lo mejor, la música de Phil Collins. El doblaje es el mismo que la película.	8,5
CONTROL	Sencillo y responde cuando debe.	8,5
INNOVACION	Igual que anteriores plataformas Disney. Sólo cambia el protagonista.	4
JUGABILIDAD	Si te gustó la peli querrás acabártelo. No es muy difícil.	8,5

Interes

1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La música de Phil Collins. Las escenas de la película. Las voces de los actores. El entorno en el que se desarrolla el juego.

▼ Ya empieza a ser un poco monotono ver siempre el mismo juego al que sólo le cambian el personaje. ¿Para cuando un Disney en 3D reales?

PUNTUACIÓN FINAL: 7,5

Final Fantasy VIII

La guía esencial

Final Fantasy VIII es con toda seguridad el título de Rol más complejo que se ha realizado en PlayStation. Puedes estar meses intentando descubrir todos los secretos y aventuras adicionales que el juego puede ofrecer. Por esa razón hemos preferido revelaros solo los datos más importantes como la localización de los Guardian Force, cómo encontrar a Odin y muchos detalles importantes como la tabla de exámenes Seed. Creednos, es mejor que el juego lo acabeis por vosotros mismos sin que nadie os lo chafe revelando su increíble final.

Guardian Force

Localización de los Guardian Force

No sería un Final Fantasy si no pudiéramos invocar a poderosos seres elementales para que nos protejan durante la batalla. En FFVIII hay muchos G.F. que no solo nos ayudarán lanzando poderosos ataques, ya que como muchos sabréis cada Guardian Force tiene una serie de habilidades especiales que unidas a uno u otro personaje harán a este más fuerte, veloz, etc. Aquí tienes la lista de todos los G.F. que se pueden obtener en el juego normal, los de PocketStation no están incluidos porque tristemente aquí no ha aparecido el deseado aparatejo.

Nombre del G.F.	Disco	Como conseguirlo
Quezacotl	1	Antes de salir de la clase en Jardín Balamb enciende el ordenador y mira el tutorial
Shiva	1	Igual que el anterior
Ifrit	1	Lucha con él en la cueva de Fuego. Examen Seed.
Sirena	1	Róbaselo a Elvíore el robot que te persigue en la 1ª misión.
Hermanos	1	Derrótalos en las catacumbas del Rey sin Nombre
Diablo	1	Usa la lámpara mágica que te entrega el Director Kramer y lucha contra él
Carbuncle	1	Róbaselo a Shumeruke, el jefe que ataca a Rinoa en Timber
Leviathan	2	Róbaselo a Noogu, la criatura que está en la planta sótano de Jardín Balamb
Pandemonium	2	Quítaselo a Fujin
Cerbero	2	Derrótalo en la plaza central del Jardín de Galbadia
Alejandro	2	Róbaselo a Edea
Tonberi	3	Ve a las ruinas Sentora y derrota al jefe Tomberi. Puedes hacerlo tras derrotar a Odin.
Cactilo	3	Derrota al Cactus gigante de la isla desértica solitaria en la isla del sur. Verás un cactus en el mapa exterior.
Eden	3	Róbaselo a Última en las ruinas de Bahamut
Bahamut	3	Ve a la isla de guerra, que está situada al suroeste en el mapa del mundo. Lucha contra todos los enemigos, elige las dos opciones y después la que pone "..."

ENCONTRANDO Y "RECLUTANDO" A ODIN

Odin está en el templo Shitora en las islas situadas al norte de la casa de Edea. Tan pronto como entres se activará un contador de 20 minutos en los que deberás encontrar a Odin y luchar contra él. Creenos, no es nada difícil. Si tienes a Diablo con la habilidad "No encuentros", equípala y todo será más fácil, si no la tienes escapa de todas las luchas casuales. Aquí tienes los pasos para llegar a Odin de la manera más rápida.

1. Cuando llegas a la zona del templo con dos escaleras sube por la de la izquierda. Al llegar arriba atraviesa la ventana.

2. Verás una consola de control delante de ti. Camina hacia arriba, pulsa X y la consola se abrirá, verás un brillo azul.



◄ El templo de Odin está situado en una de las islas al norte de la casa de Edea. Mira esta imagen para guiarte.



◄ Odin espera pacientemente en su trono. ¿Podrá alguien con él?

3. Baja por la escalera y quédate delante de una pequeña estatua situada entre dos escaleras. Pulsa X y se abrirá mostrando otro brillo azul. Ahora sube por las escaleras de la derecha.

4. Sigue subiendo hasta que veas una gran estatua y sube por la escalera que está al lado de ella. Coge el ojo izquierdo de la estatua y sigue por las escaleras que suben.

5. Sube por las escaleras y verás otra gran estatua con un ojo rojo. Pon el ojo que tienes aquí. Obtendrás un número de cinco cifras especial, memorízalo.

6. Coge ambos ojos de la estatua y vuelve a la otra estatua en la que antes estuviste. Introduce ambos ojos y pon el código que te mostró la otra estatua. Una puerta se abrirá.

7. Entra por la puerta y lucha contra Odin.

Nota: Tras derrotar a Odin no recibirás el "clásico" G.F. Odin aparecerá de forma aleatoria dependiendo de tus estadísticas de suerte. ¿Podrá con Seifer...? Ya veréis, menuda escena de lucha os espera. Antes de entrar con Ragnarok en la zona de monstruos, en su "segunda forma" es muy útil.



▲ Odin, al ser bueno, prácticamente no atacará. Con los G.F. se le puede derrotar en 3 minutos, si tienes más tiempo no desperdicies las mejores magias con él.

Cartas
Hazte con toda la baraja

Una de las novedades más curiosas de Final Fantasy VIII es el juego de cartas que incorpora. Pulsando Cuadrado, cuando hablas con un personaje, podrás enfrentarte a él para conseguir sus cartas. Si ganas puedes quedarte una de sus cartas y si pierdes deberás entregar una de las tuyas. Las mejores cartas, las de mayor puntuación, están basadas en algún Guardian Force. En cualquier caso ten en cuenta que las cartas "raras" solo se obtienen bajo circunstancias muy determinadas.

El club de los jugadores de Cartas

Este selecto grupo está formado por gente de Balamb. Ellos tienen algunas de las cartas especiales más interesantes. Están divididos por rangos de dificultad, para derrotarlos sigue este orden:

Sota- Está cerca de la zona de localización (mapa de Balamb)
Crab - Chico que habla en el camino que lleva al parking
Diamantes - Las dos chicas que están de camino al vestíbulo principal
Espada - Hombre sentado al lado del ascensor de la segunda planta
Corazón - Shuu en la habitación de control del jardín. Conseguirás la tarjeta de Carbuncle
Rey - Habla a la Doctora Kadouki en la enfermería y ve a tu habitación a descansar tranquilamente. Alguien aparecerá para desafiarte. Puedes ganar la tarjeta Gilgamesh
Comodín - Aparece aleatoriamente en el centro de entrenamiento en el puente próximo al punto de extracción. Él tiene la tarjeta Leviathan

En busca de la carta Kochocobo

Para obtener la tarjeta Kochocobo tendrás que visitar los 6 Bosques de Chocobos del mundo. En cada uno de ellos tendrás que encontrar el Gran Chocobo. Para conseguirlo tendrás que usar el radar de chocobos en varios sitios hasta que averigües el orden correcto para que solo quede un Chocobo y su madre (un Chocobo grande) venga. Cuando lo consigas no subas en él, usa el radar y cava en esas zonas para recibir piedras (Aura, Última, etc.). Haz esto en los seis bosques y dirígete al gran Bosque de Chocobos.

Para llegar a este bosque tendrás que ir al bosque de chocobos próximo al Jardín de Travia y montar en un chocobo. Ve por la playa este hasta el continente próximo. Camina hasta que llegues a una zona llena de bosques. Cuando llegues al bosque de chocobos de la zona verás la danza de los Chocobos. Habla con el chocobo pequeño y recibirás la tarjeta Kochocobo.

Los bosques

1. Cerca de la casa de Edea
2. Al norte de las ruinas Sentora
3. Al Sudoeste de la isla Sabotender
4. La parte más norte al final del mapa. Cerca de la villa Shumi
5. Al sur del bosque de chocobos cerca de la villa Shumi.
6. Al norte del Jardín de Travia detrás de la montaña.

Consiguiendo la carta Koyokoyo

En algunas ocasiones serás atacado pero no habrá ningún enemigo. Cuando esto suceda aparecerá un OVNI dando vueltas. En total hay cuatro lugares en los que esto puede suceder.

1. Timber. Playa (el pequeño trozo de playa al noreste de Timber, cerca de la línea de trenes)
2. Galbadia. Cerca del pueblo de Winhill.
3. Travia. Isla Hiadesu (la pequeña isla al este del jardín de Travia, al lado de una playa alargada).
4. Esthar. Desierto Kashukubaaha (el gran camino desértico al sudeste del mapa).

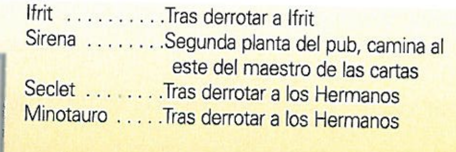
Equipa la habilidad "No encuentros" mientras vas en busca de los OVNIS para evitar las innecesarias batallas casuales. Cuando hayas tenido los cuatro encuentros ve al bosque sagrado de los Chocobos y verás como una nave aterriza. Aproxímate y tendrás otro encuentro. Elimínalo y dirígete a Balamb, aunque antes de irte asegúrate de llevar 5 elixires y la habilidad Objeto en uno de los personajes. Ve hacia el Jardín de Balamb donde tendrías que encontrarlo y NO lances ningún ataque. Usa los cinco elixires sobre él y obtendrás la deseada carta Koyokoyo.

Las otras cartas Raras

Para conseguir el resto de las cartas especiales deberás retar a otras personas alrededor del mundo. Las cartas normales son fáciles de conseguir con una habilidad de un G.F. pero las especiales sólo se obtienen de esta forma. Aquí tienes la lista de cuales son las cartas especiales y donde las puedes conseguir.

Cartas de Nivel 8 (Guardian Force)

Carta	Como conseguirla
Debuchocobo	El hombre sentado delante de la biblioteca del Jardín Balamb
Angelo	Enemigos en el bosque de los Búhos
Gilgamesh	Carta del Rey del Club
Komoguri	Niño con una camiseta azul que corre por los pasillos del jardín de Balamb
Quetzacoatl	Pescador en la estación (segunda plata de la caseta de la estación)
Shiva	Te la da Zoon



Ifrit	Tras derrotar a Ifrit
Sirena	Segunda planta del pub, camina al este del maestro de las cartas
Seclet	Tras derrotar a los Hermanos
Minotauro	Tras derrotar a los Hermanos

Cartas de Nivel 9 (Guardian Force)

Carta	Como conseguirla
Kabunkle	Carta del club de los corazones
Diablo	Tras derrotar a Diablo
Leviathan	Carta del Comodín del Club de las cartas.
Odin	Tras derrotar a Odin
Pandemonium	El hombre que está delante del hotel de Balamb
Kelberos	Lucha y derrota a Kelberos
Alejandro	Lucha contra Piet en la base lunar
Phoenix	El hombre que está en la habitación azul en el edificio del presidente en Esthar
Bahamut	Tras derrotar a Bahamut
Grasharaboras	El hombre situado detrás del contenedor en el Pub de Timber
Eden	Tras derrotar a Última

Cartas de Nivel 10 (Personajes)

Carta	Como conseguirla
Ward	El Doctor Odain en Esthar
Kiros	El hombre de negro en ciudad Derring
Laguna	Eleone en la base lunar
Selphie	De la amiga de Selphie (con la que habla cuando tu estás) en el jardín de Travia
Quistis	Del miembro número 2 en la habitación de lectura
Irvine	De la maestra de la estación de F.H.
Zell	Madre de Zell en Balamb
Rinoa	Padre de Rinoa (Coronel Karway) en ciudad Deling. Tendrás que perder la tarjeta Ifrit para conseguir la de Rinoa
Ifrit	Dodona en F.H. (el chico que está cerca de la casa de la estación)
Edea	Ella misma, en su casa
Seifer	Cid en la casa de Edea durante una serie de sucesos especiales (veras a todos reunidos)
Squall	De Laguna en el edificio del Presidente en Esthar

◄ La mayoría de las cartas se obtienen al conseguir o derrotar a un Guardian Force.



◄ Esta es la imagen que todos deseamos ver al jugar a las cartas



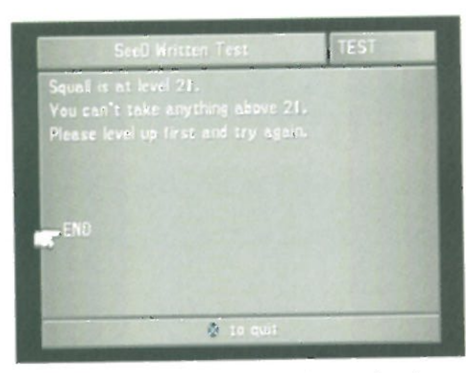
◄ Una de las tarjetas se consigue al hablar con una de estas chicas. Están en la clase del Jardín de Balamb.

El examen Seed

Al contrario que en Final Fantasy VII para ganar dinero no basta con eliminar monstruos. El Jardín Balamb te pasará periódicamente el salario que corresponda a tu nivel de Seed. Este rango aumenta o disminuye según tus acciones. Si escapas mucho bajarás de nivel, si eliminas a todos podrás examinarte para subir de rango y así progresivamente hasta llegar al nivel 30 de Seed. Las preguntas del examen son bastante complicadas a partir del nivel 15. En PSM hemos querido facilitarte las cosas, en lo que a dinero se refiere y hemos confeccionado la lista de respuestas correctas a todas las preguntas.



▲ Puedes acceder a los exámenes desde esta terminal o desde el menú de opciones



▲ Las preguntas se complican a medida que subas de nivel.

Nivel	Respuestas	Nivel	Respuestas
01	S N S S S N N S N N	16	S N N S N S N N S N
02	S N S S S N S S N N	17	S N N N S N N S N N
03	N N S N S S S N S N	18	S N N N S N N N N N
04	N S S S N N S S N N	19	S N N S N N N N N S
05	N N N S S N N S S S	20	S S N S N S S S N N
06	S N S S N N S S N S	21	S S S S N N S S S N
07	S S S S S S N S S N	22	N N N S N N N S S N
08	N S N N S S N N S N	23	S N N N N S S S S S
09	N S N N N N N N S S	24	S S N N S S N N N S
10	S N N N N N N N S N	25	S N S S S N N S N N
11	S S N S S N S N N S	26	S S N S N S N S N N
12	N S N N S N S N S N	27	N S N N N N S N S N
13	S N N N S N N N N N	28	S N N S S S N S N N
14	S S S S N S S N S N	29	N N N S S N N N S N
15	S S N N N N N S N S	30	N S N N N N S N N N

Cuanto más nivel tengas más dinero obtendrás.

Salarios de un guerrero Seed

Nivel	Salario	Nivel	Salario	Nivel	Salario
1	500	11	9000	21	15500
2	1000	12	10000	22	16000
3	1500	13	11000	23	16500
4	2000	14	12000	24	17000
5	3000	15	12500	25	17500
6	4000	16	13000	26	18000
7	5000	17	13500	27	18500
8	6000	18	14000	28	19000
9	7000	19	14500	29	19500
10	8000	20	15000	30	20000
A	30000				

Las Revistas Timber Maniacs

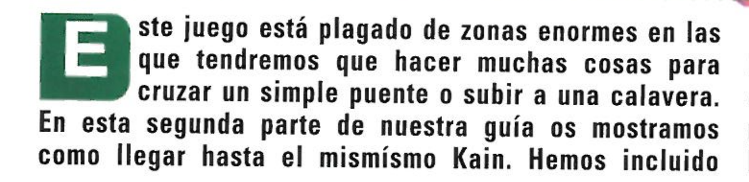
En el mundo FFVIII hay diez revistas "Timber Maniacs" que están ocultas. Si las consigues todas (algunas son falsas) encontrarás una nueva opción en el ordenador de Squall y podrás saber más sobre Laguna Loire. Aquí tienes la localización exacta de las revistas:

1. Bar Dollet
2. Hotel de Dollet
3. Chapuzas de Timber
4. Hotel en Timber
5. El Horizonte de los Pescadores
6. Hotel del pueblo Shumi
7. Jardín de Travia (cementerio)
8. Casa de Edea (Orfanato)
9. Seeds Blancos (a la izquierda de la sala de control)
10. Hotel de Balamb



Legacy of Kain: Soul Reaver

Estrategia: Segunda parte



Este juego está plagado de zonas enormes en las que tendremos que hacer muchas cosas para cruzar un simple puente o subir a una calavera. En esta segunda parte de nuestra guía os mostramos como llegar hasta el mismísmo Kain. Hemos incluido información para que consigas todos los Glifos de hechizos, aunque como en la guía anterior hay detalles obvios que no te comentamos (como los enemigos normales que tendrás que eliminar).
Prepárate, la aventura continúa.



La búsqueda de los Glifos de hechizos

Te recomendamos que te dediques a conseguir todos los Glifos en cuanto se cumplan las condiciones mínimas necesarias para poder obtenerlos. De esta forma, dispondrás de un arsenal adicional de hechizos que te ayudarán en tus viajes. Si deseas saltar esta parte y pasar directamente a Villa Ash y la Cueva del Oráculo, adelante, el juego puede completarse sin estos hechizos. Los Glifos de hechizos son poderes elementales que producen cierta cantidad de daño a los enemigos que se hallen dentro de un radio determinado. Has de usar los "Puntos de Energía de Glifo" que recojas para lanzar estos hechizos. Encontrarás siete antiguos Altares de Glifo con puzzles que tendrás que resolver para acceder a sus poderes elementales. El Hechizo de Cambio de Plano lo recibes al principio del juego, en la zona de entrenamiento. El Glifo de Fuerza se halla en el nivel Melchahim, que se describe en detalle en la sección de estrategia del último número.

Glifo de Piedra

Tras eliminar a Zephon y conseguir la habilidad para subir por las paredes estarás listo para conseguir el Glifo de Piedra.

Usa el portal cercano para ir al nivel de Skinner. Sal al exterior hacia el lago y toma el primer camino subacuático situado a la izquierda Sube a la superficie usando los bordillos. Vuelve al plano material. Salta al muro más alejado y sube al cañón.

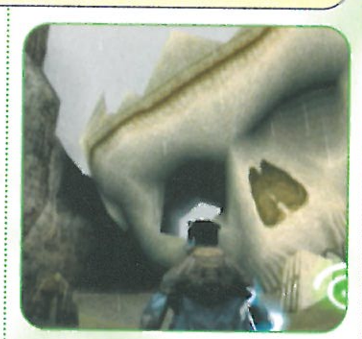


▲ **Sumérgete en las turbias aguas del lago exterior de la zona de Skinner.**

Área de la Calavera del Cañon
Piedra, Zona de la Calavera
Salta hasta la cuenca del ojo izquierdo de la caverna de la Calavera, recorre el pasillo y trepa por las paredes para alcanzar el tronco de madera que hay sobre tu cabeza. Salta hasta la cornisa de piedra de la izquierda.

Sala Alta

Dificultad del Puzzle: 6
Piedra, Sala Alta
Cambia al Plano Espectral, y salta hasta el tronco que se ha puesto a tu alcance.



▲ **Entra por la cuenca del ojo izquierdo a la cueva de la Calavera.**

Recórrelo hasta alcanzar la siguiente cornisa. Busca el tercer tronco de madera, salta sobre él y recórrelo hasta el final. Bajo el siguiente tronco hay un Portal entre Planos. Cambia al Plano Material y vuelve de un salto al tronco anterior. Salta y quédate agarrado al cuarto tronco que hay sobre tí para recorrerlo hasta llegar al pequeño tramo de escaleras que hay a la derecha. Salta a la siguiente cornisa, gira a la derecha y salta a la cornisa que hay a continuación. Atraviesa el vestíbulo que tienes delante.



▲ **Aprovecha para cambiar del Plano Material al Espectral de modo que las**

Zona de la Calavera

Dificultad del Puzzle: 4
Piedra, Zona de la Calavera
Cuando llegues a la boca de la cueva de la Calavera, dirígete al lugar en el que ves que falta un diente. Salta/planea hasta la cornisa de la montaña de la izquierda que tiene una antorcha encendida. Baja por la cornisa en cuesta hasta el túnel.



▲ **Salta y planea hasta la cornisa de la montaña que ves iluminada por una antorcha encendida.**

Entrada

Dificultad del Puzzle: 7
Piedra, Entrada
Cuando veas un segundo grupo de hogueras junto a las escaleras, sube de un salto hasta la cornisa de la derecha y empuja un bloque hasta que caiga al pasillo y llévalo hasta la siguiente sala, ya que lo vas a necesitar para completar el siguiente puzzle.

Glifo de Piedra

Dificultad del Puzzle: 10
Piedra, Entrada
Fíjate en los murales de las paredes de esta sala. Los niveles superior e inferior tienen el mismo dibujo. Ahora fíjate en las zonas de bloques que faltan y compáralas con el mural completo para encontrar la clave que te falta. Hay muchos bloques en esta habitación y la contigua. Algunos no tienen nada pintado, y sólo seis de ellos tienen dibujadas partes del mural. Los que están en blanco pueden usarse para conseguir bajar los otros de las cornisas o de los que estén apilados. Tendrás que usar estos seis bloques para completar los murales de las cuatro paredes de los niveles superior e inferior. Una vez situados todos en su sitio, podrás hacerte con el Glifo de Piedra. Usa la Puerta de Teletransporte de esta zona para llegar rápidamente a tu siguiente destino.



▲ **Completa el mural usando las marcas de los bloques para resolver el puzzle.**



▲ **Tras completar el puzzle, salta frente a la estatua para alcanzar el Glifo.**

Glifo de Sonido

Tras acabar con el Guardián Turelim de la Tumba de Serafan y obtener la Habilidad del Proyectil de Fuerza, podrás encontrar el Glifo de Sonido

Catedral, Puerta de Teletransporte
Utiliza una de las Puertas de Teletransporte para atravesar la de la Catedral Silenciosa para a continuación saltar y bajar flotando por el conducto de ventilación situado en la sala principal.

Catedral, Túnel
¡No subas flotando hasta arriba! Llega hasta el fondo del conducto, allí verás un túnel que te llevará al Glifo de Sonido.

Catedral, Túnel
Camina hasta que veas al Vampiro Zenophim. Mátalo, dispara a la ventana que hay sobre ti con un Proyectil de fuerza y trepa por la pared de tu derecha. Entra en la sala que hay tras ella. Cambia al Plano Espectral y atraviesa la siguiente puerta.



▲ Dispara a la vidriera con un Proyectil de Fuerza y entra en la sala que hay tras ella.

Pedestales
Dificultad del Puzzle: 10
Sonido, Pedestales
Vuelve al Plano Material usando el Portal que hay en la parte posterior de la sala. Coge el mazo de la pared que hay junto al Portal. Vuelve a la puerta del lado opuesto de la sala. Trepa por la pared que hay junto a la puerta hasta la cornisa, date la vuelta y, por medio de los botones para mirar, apunta y lanza el mazo hasta el primer nicho que hay por encima de tu cabeza, a la izquierda. Cambia al Plano Espectral, salta hasta el primer Pilar, vuelve al Plano Material, y entra de un salto en el nicho para recuperar el mazo. Vuelve al pilar, gírate a tu izquierda y salta hasta los dos pilares restantes. No trates de saltar hasta la ventana. Ponte en cuclillas, deja el mazo en el suelo y usa un Proyectil de Fuerza con la ventana. Tira el mazo a la cornisa y cambia al Plano Espectral. Cuando llegues a ella, vuelve al Plano Material, recoge el mazo, y atraviesa la sala que hay tras la ventana rota.



▲ Puedes coger el mazo de la pared que hay junto al Portal entre Planos.

▲ Utiliza los botones que usas para mirar para poder apuntar, lanza el mazo al primer nicho de la izquierda.



▲ Ponte en cuclillas, deja el mazo en el suelo y dispara un Proyectil de Fuerza contra la ventana.

Glifo de Sonido
Sonido, Pedestales
Si golpeas la campana con el mazo obtendrás el Glifo de Sonido. Sal de Catedral Silenciosa y vuelve al foso q la rodea.



▲ Golpea la campana con el mazo.



▲ Ya puedes coger el Glifo de Sonido.



Glifo de Luz Solar

Cuando hayas liquidado a Rahab y obtenido la Habilidad de Nadar, podrás conseguir el Glifo de Luz Solar.

Catedral, Entrada
Dirígete a la entrada principal de la Catedral Silenciosa y sumérgete en el foso. A la derecha verás una entrada subacuática.

Catedral, Entrada
Cambia al Plano Espectral y atraviesa la puerta. Vuelve al Plano Material y nada hasta el Cañón Exterior, donde verás un faro.



▲ En la entrada principal de la Catedral Silenciosa, sumérgete en el foso y bucea hasta la entrada subacuática que hay a la derecha.

Cañón Exterior
Luz Solar, Cañón Exterior
Vuelve a la superficie y sigue las cornisas hasta la base del faro. Sigue por las cornisas hasta que encuentres un acceso a la caverna.

Luz Solar, Túneles
Sigue el túnel de la caverna hasta que vuelvas a salir. Salta y planea hasta el faro desde la parte de la cornisa que está más próximo a él. Entra en la cueva que hay junto al faro, a su izquierda.



▲ Salta y planea hasta el faro desde la parte de la cornisa que está más próxima a él.

Cañón Interior
Luz Solar, Túneles
Sigue el camino de la izquierda. Entra en el primer hueco a mano izquierda, coge la tubería que hay en la pared de la montaña y atraviesa la puerta. Utiliza la tubería para empalar al vampiro que encontrarás dentro. Sigue el pasillo de la derecha hasta la siguiente sala.

▲ Sigue el camino de la izquierda y entra en el primer hueco a mano izquierda.

Rueda de Gas
Dificultad del Puzzle: 8
Luz Solar, Rueda de Gas
Trepa por los conductos que hay mitad de la sala y empuja el bloque c hay allí hasta que caiga al sue Desplaza el bloque hasta la peque fisura que hay en la pista de la izquie del mecanismo. No lo empujes del to Gira la manivela, lo que hará que mecanismo gire y surjan pequeñas mas de las paredes. Cuando el to quete esté exactamente en direcc contraria, empuja el bloque para l quear el camino del torniquete, de m era que quede atascado y las llamas se apaguen. Vuelve por donde

viniste y sigue por el camino de la izquierda.
Salta por las plataformas circulares que flotan en el agua cerca de la entrada del túnel. Cuando llegues al faro, salta hasta abajo, de modo que llegues a un corredor, que te conducirá hasta el interior del faro.



▲ **No empujes completamente el bloque hasta la rueda de gas hasta que hayas activado el interruptor.**

Interior del Faro

Interior de Luz Solar

Salta hasta el fondo del faro en vez de usar las escaleras, que están rotas. Entra por el pasillo que hay al fondo de la Sala de Pistones. Sigue por esa dirección hasta que llegues a la noria de agua que hay tras unas puertas dobles.



▲ **El bloque dejará la rueda bloqueada de modo que las llamas sigan ardiendo.**



▲ **Puedes entrar por el pasillo que hay al fondo del faro.**



▲ **Sigue los pasillos hasta las puertas dobles y entra en la sala de la noria de agua.**

Noria de Agua

Dificultad del Puzzle: 7

Luz Solar, Noria de Agua

En el foso, coloca los bloques para que formen un conducto entre las dos tuberías. Sigue las tuberías hasta el interruptor de la noria y actívalo. Si no da vueltas, es porque tienes uno de los bloques que conectan las dos partes de la tubería mal orientada. Dirígete a la otra parte de la noria y ve saltando y planeando sobre los chorros de vapor de uno en uno hasta llegar a la parte superior del fuelle. Salta sobre el fuelle y, cuando alcance su punto más alto, salta hasta la pasarela del otro lado de la habitación.

Luz Solar, Túnel

Sigue la pasarela y el pasillo hasta la Sala de Pistones. Recoge la energía del Glifo y salta a través de los agujeros del suelo de la parte posterior de la sala. Sube por la escalera rota del faro, regresa al exterior y vuelve por las plataformas acuáticas.



◀ **Coloca los bloques para que formen un conducto entre las tuberías de agua.**

▶ **Si todos los bloques están correctamente orientados, la noria se pondrá en marcha y girará.**



◀ **Ve saltando - planeando sobre los chorros de vapor de uno en uno hasta que llegues a la parte superior del fuelle.**



▲ **Sube por la escalera rota del faro y regresa al exterior.**

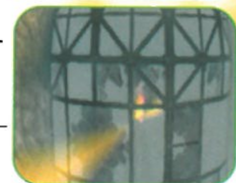
Glifo de Luz Solar

Sala de Pistones

Dificultad del Puzzle: 5

Luz Solar

Puedes conseguir el Glifo de Luz Solar en la última sala que hay al final del túnel en tierra cerca de la última plataforma acuática. La luz del faro se refleja provocando un brillo en la pared. Asegura el Glifo cambiando al Plano Espectral en el momento en que la luz se refleja sobre la pared.



▶ **La luz del faro se reflejará en la pared de la sala del Glifo.**

Y ahora ya dispones de un hechizo que abrasará a los vampiros ¡Estupendo!



◀ **Cambiando al Plano Espectral en el momento en que se refleja la luz invocarás el Glifo de Luz Solar.**



Glifo de Agua

Tras matar a Rahab y obtener la habilidad de Nadar, podrás conseguir el Glifo de Agua.

Ciudad, Cañón

Vuelve al Vórtice del Risco de los Sacrificios, salta a la segunda plataforma que hay sobre el vórtice y gira a la izquierda. Sumérgete en el cañón lleno de agua.

Ciudad, Exterior

Sigue el canal buceando hasta llegar a un claro, gira a la izquierda, llega hasta el borde del agua y sube a la superficie. Entra por la puerta que encontrarás en la pared, cerca de la esquina.

Torre del Vigía

Torre del Vigía de la Ciudad

Saca los bloques de las paredes de la parte superior de las escaleras y apílalos junto a la pared de la izquierda para poder llegar a la plataforma que hay allí arriba.
Salta desde la ventana a la otra ventana que hay al otro lado del patio.



Sigue el canal hasta llegar a un claro, y bucea hasta el borde del agua.

Ciudad, Galería y Ciudad, Entrada

Sigue el pasillo de la derecha, atraviesa la puerta, baja la rampa y gira a la izquierda.



▶ **Salta desde la ventana a la que hay al otro lado del patio.**

Entrada

Ciudad, Entrada

Dirígete a las escaleras, y de ahí a la izquierda. Te cruzarás con una humana en el pasillo. Puedes absorber su alma y, si eres capaz de contenerte, no la matarás.

Ciudad, Antesala y Ciudad, Torre de Agua

Gira a la izquierda atravesando las puertas dobles de la Antesala para entrar en la Ciudad. Verás una pared con dos rampas.

Ciudad, Canal

Sumérgete en el agua frente a las rampas, cambia al Plano Espectral y cruza la puerta que hay debajo.



◀ **Puedes absorber el alma de la mujer sin matarla.**

▶ **Sumérgete en el agua frente a las dos rampas.**

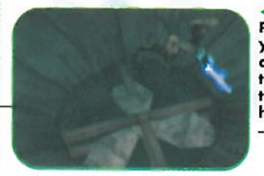
Interior de la Torre de Agua

Torre, Interior de la Torre de Agua

Utiliza el proyectil de Fuerza contra la puerta circular y sube buceando por la tubería, atravesando la hélice hasta la siguiente tubería que queda justo bajo la superficie. Bucea por la tubería hasta una sala en la que puedas salir a la superficie.

Torre, Catarata

Sal del agua de un salto, esquiva al Guardián Turelim y sube las escaleras para entrar en la sala del Glifo de Agua.



◀ **Cambia al Plano Material y sube buceando por las tuberías, a través de la hélice.**



Glifo de Agua

Dificultad del Puzzle: 5

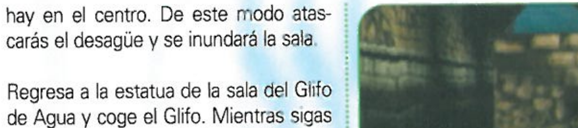
Torre, Glifo de Agua

Sube las escaleras de la derecha de la estatua, y atraviesa el agua de un salto. Retira el bloque de la pared y empújalo al agua.

Sala de Desagüe Torre 14

Empuja el bloque hasta la sala de la izquierda y métalo en el desagüe que hay en el centro. De este modo atascarás el desagüe y se inundará la sala.

Regresa a la estatua de la sala del Glifo de Agua y coge el Glifo. Mientras sigas en la ciudad, aprovecha los puzzles más sencillos para obtener unas cuantas bonificaciones en las salas de bonificaciones.





▲ Retira el bloque de la pared y empújalo hasta la siguiente sala.



▲ Regresa a la estatua de la sala del Glifo de Agua y acepta el Glifo.

Glifo de Fuego

Tras matar a Rahab y obtener la habilidad de Nadar, puedes conseguir el Glifo de Fuego.

Corredor A, Puerta de Teletransporte

Transpórtate a la zona del clan de Raziel y entra por la puerta que da a las Escaleras del 'Corredor A', sumérgete en el agua y avanza buceando, quedándote cerca de la superficie del agua, hasta la pared trasera y la esquina derecha.



▲ Sumérgete en el agua del Templo.

Fuego, Pasadizo

Atraviesa el túnel buceando (si los colores de las paredes del túnel no cambian de azul a verde y por último a amarillo, te has equivocado de túnel y te diriges hacia la Abadía sumergida) y entra en una gran sala circular.



▲ Si los colores de las paredes no cambian de azul a verde y por último a amarillo, ¡te has equivocado de túnel!

Cisterna

Dificultad del Puzzle: 10

Fuego, Pasadizo y Cisterna

En la Cisterna, coge una antorcha apagada de cualquier lado de la entrada.

Fuego, Sala Redonda

En la sala superior, sin soltar la antorcha, atraviesa el pasillo con los dos Vampiros y cruza la puerta.

Pasillo

Dificultad del Puzzle: 10

▲ Atraviesa el pasillo de los dos vampiros y cruza la siguiente puerta.

Fuego, Sala Al final de la sala, apunta con los 'botones para mirar' y lanza la antorcha en el túnel que se encuentra justo al otro lado de la sala a la misma altura de la cornisa en la que te encuentras. Salta dentro del foso (Pilares 6 Fuego) y busca la antorcha para ver si has fallado. Si no la ves, es que has llegado al túnel. Vuelve a trepar la pared hasta la primera cornisa. Vuelve a la 'Sala Redonda' y atraviesa la puerta del lado contrario de la sala (Pasillo de Fuego).



▲ Usa los 'Botones para Mirar' para apuntar y lanzar la antorcha al túnel que hay al otro lado de la sala.

Interruptor de la Puerta

Dificultad del Puzzle: 3

Fuego, Interruptor de la Puerta

Al girar la manivela de la pared de la derecha, cambia inmediatamente al Plano Espectral. De este modo, las puertas, que se cierran con un contador de tiempo, se quedarán abiertas. Cruza las puertas, vuelve a cambiar, y salta desde la cornisa a la sala del Glifo de Fuego.



▸ Al cambiar al Plano Espectral las puertas se quedarán abiertas.

Fuego, Glifo de Fuego

Gira la manivela y entra en la siguiente sala por medio de la puerta que se acaba de abrir y regresa a través del 'Pasillo 4 Fuego' a la cornisa a la que te subiste para lanzar la antorcha. Baja de un salto al nivel inferior de la sala.

Pilares

Dificultad del Puzzle: 10

Fuego, Pilares

En el Plano Espectral, salta de pilar en pilar para llegar al túnel, donde encontrarás la antorcha. Cambia al Plano Material, recoge la antorcha y enciéndela en la pira de la sala contigua. Vuelve a la sala de los pilares, y desde allí, usando la habilidad de trepar por las paredes, regresa a la 'Sala Redonda'. Cruza la puerta y vuelve por la Sala del Interruptor de la Puerta. Entra en la Sala del Glifo de Fuego, pon el fuego en la urna de la estatua, y salta para alcanzar el Glifo.



▲ En el Plano Espectral, salta de pilar en pilar para llegar al túnel.



◂ Enciende la antorcha acercándola a las llamas.

▸ Deja la antorcha encendida en la urna de la estatua y salta hasta el Glifo.

Forja de Fuego

Tras acabar con Rahab y recibir la habilidad de Nadar, podrás obtener la Soul Reaver.

Dificultad del Puzzle: 5

Vuelve a la Abadía Sumergida. Si vienes de la búsqueda del Glifo de Fuego, la forma más sencilla de llegar allí es regresar al 'Corredor A, El Templo'. Bucea hasta el túnel de la izquierda y regresa a la Abadía Sumergida. Vuelve a 'Aluka, Criptas', entra en las escaleras sumergidas que terminan en la Cripta Inferior, y usa un Proyectil de Fuerza con la vidriera.

Forja de Fuego de Aluka

Entra en el pasillo que hay tras la vidriera y llega hasta la Sala de la Forja. Baña la Soul Reaver en las llamas para imbuirla con fuego. Ya tienes la habilidad de Forja de Fuego. En cualquier momento, podrás pasar la Soul Reaver por cualquier llama potente para transformarla en la Fire Reaver.



◂ Usa un Proyectil de Fuerza para romper la vidriera y entrar en el túnel.

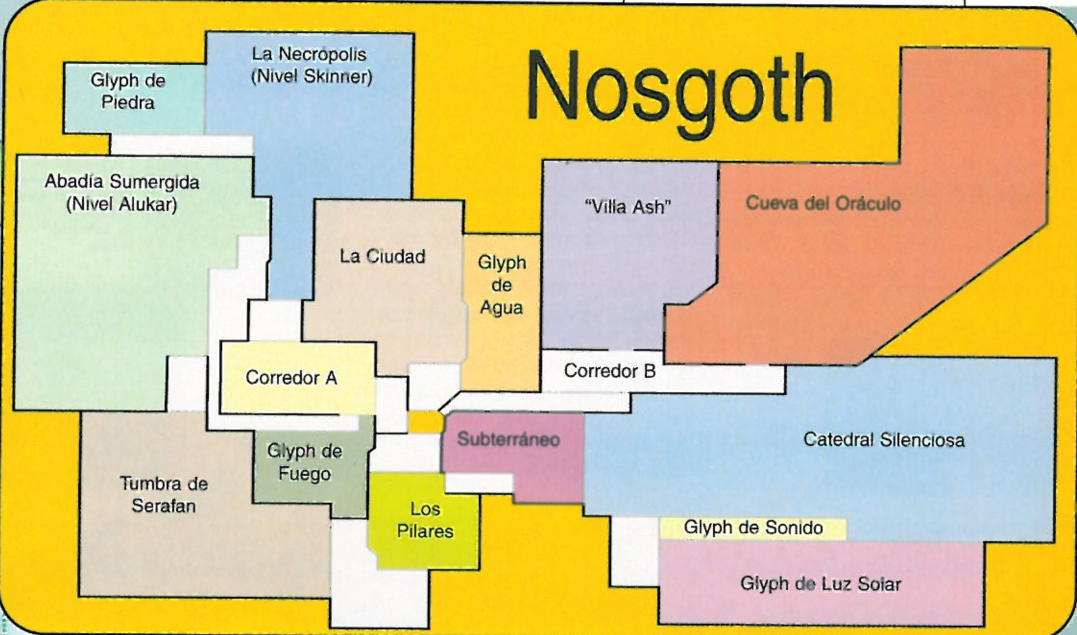


▲ Baña la Soul Reaver en las llamas para imbuirla con fuego.



▲ Puedes transformar la Soul Reaver en la Fire Reaver pasándola por cualquier llama potente.

GUÍA PRINCIPAL PARTE 2



A Villa Ash

Para llegar a Villa Ash, tienes que atravesar el Vórtice del Lago de las Almas Perdidas de un salto y zambullirte en el agua que hay a continuación. Ahora que tienes la habilidad de nadar, puedes acceder a la cornisa desde el agua. Usa el botón agacharse a la vez que el botón X para que salga de un salto del agua hasta la cornisa. Sigue el túnel hasta el claro.


Usa agacharse + X para impulsarte fuera del agua hasta la cornisa en el Vórtice.

A Villa Ash y la Cueva del Oráculo

Dificultad del Puzzle: 3
Corredor B

Trepa por el pilar de la derecha hacia el túnel que te lleva a la Puerta de Teletransporte, da media vuelta y saltaplanea hasta la pared izquierda. Cambia al Plano Espectral y cruza las dos siguientes puertas.


Salta/planea a la pared izquierda que protege Villa Ash desde el pilar que hay junto al túnel de la Puerta de Teletransporte.

Patio

Dificultad del Puzzle: 5
Patio de Villa Ash

Cambia al Plano Material usando el Portal entre Planos del otro extremo del patio. Camina hasta la puerta y usa Proyectiles de Fuerza para empujar el bloque hasta que tope con el muro interior del recinto. Cruza la puerta y salta hasta la cornisa superior por medio del bloque que has movido.

Entrada

Entrada de Villa Ash

Cambia al Plano Material y salta desde la cornisa. Desplaza el bloque de la parte posterior unos pasos hacia atrás para poder alcanzar la cornisa de la derecha.


Usa Proyectiles de Fuerza para empujar el bloque hasta que se de con el interior del muro del recinto.

Villa Ash Conducto de Ventilación

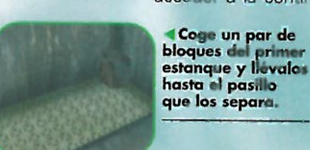
Atraviesa el pasillo de un salto hasta la siguiente cornisa. A través de este conducto llegarás al puzzle de la sala de bloques.

Sala de Bloques

Dificultad del Puzzle: 7
Villa Ash Sala de Bloques


Usa el bloque para alcanzar la cornisa y descubrirás un pasadizo.

Cuando actives el interruptor de la derecha de la cornisa central, tendrás que matar un Vampiro en cada zona de estanques. Ten cuidado, tienen la habilidad de absorber la energía. Coge un par de bloques del estanque sobre el que saltaste para llegar al pasillo y colócalos en el pasillo que los separa. Empuja uno de los bloques del siguiente estanque al mismo pasillo. Empuja los dos bloques del pasillo sobre el tercero del segundo estanque. Tira de los tres bloques hasta la pared contraria y empuja el último hasta colocarlo junto a ellos. Trepa para acceder a la continuación del conducto de ventilación.


Coge un par de bloques del primer estanque y llévalos hasta el pasillo que los separa.

Empuja los tres bloques hasta la pared opuesta del segundo estanque.

Horno

Dificultad del Puzzle: 1
Villa Ash, Horno

A un lado de la sala, verás una noria de Gas y en el otro una Palanca de Fuego. Gira la noria de gas y activa la palanca. Se producirá una gran explosión que abrirá la puerta que hay justo detrás de la palanca.

Villa Ash, Pasillo

Este pasillo conduce a una cornisa del nivel superior del Patio. Empuja el bloque para que caiga de la cornisa, baja de un salto y apila los dos bloques que hay debajo. Empuja los dos bloques hasta la cornisa que te queda por explorar.


La explosión resultante de activar el gas y el fuego abrirá la puerta que hay tras la palanca.

Puente Levadizo

Dificultad del Puzzle: 1
Villa Ash, Puente Levadizo

Cambia al Plano Espectral y salta a la cornisa de la izquierda. Sigue saltando en dirección de las agujas del reloj de una cornisa a otra hasta que te encuentres justo sobre aquella en la que empezaste. Salta a la cornisa que hay justo encima y atraviesa saltando la sala hasta el Portal entre Planos. Cambia al Plano Material y vuelve a la cornisa que tiene una palanca.


En dirección de las agujas del reloj, salta de cornisa en cornisa hasta que llegues a la que está justo encima de aquella en la que empezaste.

Salta a la cornisa que hay encima y vuelve a la que tiene una palanca.

Villa Ash, Pasillo

Al tirar de la palanca se abre el puente levadizo que hay debajo. Crúzalo, sigue el pasillo hasta una intersección y gira a la derecha. Saca el bloque de la pared, empújalo unos pasos hacia la izquierda y salta sobre él para llegar a la sala superior.


Empuja el bloque a la izquierda unos pasos y aprovéchalo para llegar a la sala superior.

Sala de Saltos

Dificultad del Puzzle: 2
Villa Ash, Sala de Saltos

Sobre el pilar más pequeño, cambia al Plano Espectral, salta al siguiente pilar y vuelve al Plano Material. Cambia de un plano a otro para llegar a pilares más altos hasta que llegues a la cornisa superior. Por último, entra de un salto en la jaula de la Sala de los Pilares.

Sala de Pilares

Dificultad del Puzzle: 5
Villa Ash, Sala de los Pilares

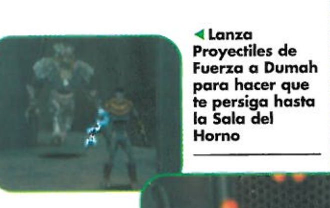
Empujando el pilar se romperán las puertas, permitiéndote acceder a la sala que conduce al siguiente Jefe.

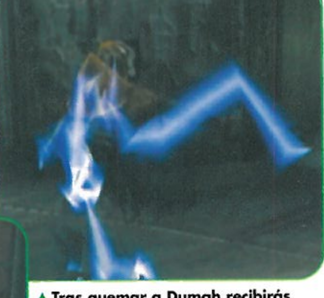

Cambia de un plano a otro para llegar a pilares más altos hasta que llegues a la cornisa superior.

Jefe Dumah

Sala del Jefe
Dificultad del Puzzle: 10
Saca las tres lanzas del cuerpo sin vida que hay en el trono. Al hacerlo, Dumah cobrará vida y comenzará la pelea.
Lanza Proyectiles de Fuerza a Dumah para hacer que te persiga hasta la Sala del Horno. Mantente a suficiente distancia de él, de modo que te dé tiempo a recuperarte de un ataque de pisotón paralizador, antes de que te alcance para un segundo ataque. Pero mantente lo suficientemente cerca para que te siga. Si en algún momento lo pierdes, podrás volver a localizarlo en su sala. Sigue esta ruta: Sala de Pilares, Pasillo, Puente Levadizo, Patio, dos Pasillos más y por último la Sala del Horno.
Una vez dentro de la Sala del Horno, gira la noria de gas, tira de la palanca de fuego y observa cómo se churrasca Dumah. Ahora recibirás la Habilidad de Constreñir. Vuelve a la entrada de Villa Ash, trepa por el muro y dirígete a la Cueva del Oráculo.


Dumah está hecho un pincho moruno ¡Estupendo!


Lanza Proyectiles de Fuerza a Dumah para hacer que te persiga hasta la Sala del Horno


Tras quemar a Dumah recibirás la Habilidad de Constricción.

Haz girar la noria de gas y tira de la palanca de fuego, y podrás ver churrascarse a Dumah.

Salas de Bonificación

Dificultad del Puzzle: 2
Villa Ash, Patio de Constricción
Usa tu nueva habilidad de Constricción con la estatua del centro para acceder a tres salas de bonificación. Encontrarás varias bonificaciones y un punto de recarga de Glifo. Cuando quieras salir, vuelve a la estatua y vuelve a usar la Constricción.

La Cueva del Oráculo
Desde el Corredor del Oráculo entra en el cañón que lleva a la Cueva del Oráculo.

Cañón de Entrada
Dificultad del Puzzle: 2
Corredor B, Cañón de Entrada
Usa la habilidad de Constricción sobre el reloj de sol de modo que apunte a la entrada que está cerrada. Activa la Puerta de Teletransporte a través de la puerta de la derecha.

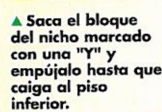

Usa la Constricción con el reloj de sol para abrir la entrada.

Oráculo, Caverna
Cambia al Plano Espectral y entra por la abertura de la pared de la cueva a mano izquierda.

Puzzle de Puerta
Dificultad del Puzzle: 9
Oráculo, Puzzle de Puerta
Usa el Portal entre Planos para cambiar al Plano Material, utiliza la habilidad de Constricción con el dial que hay en medio de la sala y toma el pasillo de la derecha. Cruza la puerta y vuelve a cambiar al otro lado. Dirígete al otro extremo de la sala, saca el bloque del nicho que tiene una "Y" sobre él y empújalo hasta que caiga al piso inferior. Coge el bloque que estaba frente al otro y empújalo hasta el nicho "Y". Vuelve al dial, toma el camino contrario del que has seguido para llegar y cruza la siguiente puerta. Cambia al material, coge el bloque del suelo, levántalo y empújalo hasta el nicho con la "Z" pintado sobre él. Vuelve al otro lado de la sala, saca el bloque del nicho "Y" y empújalo al nicho "O". De esta forma se desbloquearán las puertas grandes de la sala contigua. Vuelve al dial y usa la Constricción para poder cruzar esas puertas.

Sala de Saltos
Dificultad del Puzzle: 1
Oráculo, Sala de Saltos
Cambia al Plano Espectral junto a la esquina derecha, y cruza la siguiente puerta. Salta desde la parte superior de la plataforma en que estás a la que hay a continuación.


Saca el bloque del nicho marcado con una "Y" y empújalo hasta que caiga al piso inferior.




Coge el bloque del suelo, levántalo y empújalo hasta el nicho marcado con una "Z".

Saca el bloque del nicho "Y" y llévalo al nicho "O".

Gira a la derecha y salta al Portal entre Planos. Vuelve al Plano Material y salta a la última plataforma.


Cambia al Plano Material y salta a la última plataforma.

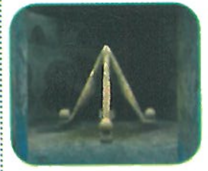
Puzzle de Dos Bloques
Cruza el canal de un salto y tira de los dos bloques hasta situarlos frente a sus nichos más cercanos. Vuelve a cruzar el canal y usa Proyectiles de Fuerza para empujar los bloques dentro de los nichos.


Usa Proyectiles de Fuerza para meter los bloques en los nichos.

Pasillo
Dificultad del Puzzle: 3
Oráculo, Puzzle de Pilares
Deshazte del Guardián Turelim y usa la habilidad de Constricción con los cuatro pilares que rodean el símbolo del número "9" del suelo. Gira el segmento blanco de los pilares de modo que apunte hacia el centro de la sala. Vuelve a la Caverna del Oráculo y cruza las puertas dobles.


Usa la Constricción con los cuatro pilares que hay alrededor del símbolo del número "9" del suelo.

Cámara del Oráculo
Dificultad del Puzzle: 3
Oráculo, Cámara del Oráculo
Usa la Constricción con el crisol que hay en el artilugio dorado. Esto hará que la habitación gire, pudiendo así acceder a un nuevo pasadizo a través de la misma puerta por la que entraste.

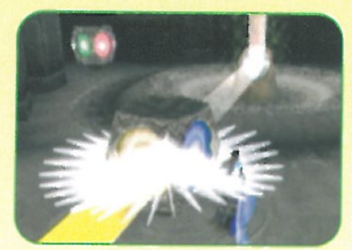

Usa la Constricción con el crisol que hay en el centro del artilugio dorado para hacer que se mueva la habitación.

Cámara del Puzzle: 8
Tira de las palancas que hay junto a la estatua de Moebius, de forma que las agujas del reloj marquen las 6 en punto. Baja por la abertura de la base del reloj para acceder a la Sala de Lentes.


Tira de las palancas de modo que las agujas del reloj marquen las 6.

Sala de Lentes
Dificultad del Puzzle: 4
Oráculo, Sala de Lentes
Con una vuelta completa, usa la Constricción con cada una de las lentes de modo que coincidan con los colores de los símbolos que hay tras ellas. Las lentes dobles sirven para el púrpura, el rojo y el azul.

Usa la Constricción con el haz central para que pase por todas las lentes y abra la puerta.



▲ Usa la Constricción con las lentes para que coincidan con los colores que hay tras ellas y se abra la puerta.

Reloj de Suelo
Dificultad del Puzzle: 7
Oráculo, Reloj del Suelo

Hay tres símbolos de colores en las paredes, tres pilones de colores en el suelo y tres manecillas de colores en el reloj. Usa la Constricción con los pilones para girar las manecillas de manera que coincidan los colores de éstas con los del símbolo del suelo y con los de los símbolos de las paredes. De esta forma quedarán alineados los agujeros de la puerta de forma que puedas pasar a la sala de engranajes.



▲ Usa la constricción con los pilones para girar las manecillas del reloj hasta el símbolo del suelo que coincide con el símbolo de la pared.

Sala de Engranajes
Dificultad del Puzzle: 6
Oráculo, Sala de Engranajes

Empuja los dos bloques que hay bajo la cornisa de entrada para que puedas sacar el tercer bloque de entre los engranajes y que éstos se pongan en marcha. Al hacer esto, la plataforma de la izquierda se alzará y bloqueará. Salta desde la cornisa de entrada a la parte superior del eje del engranaje de la izquierda y de ahí a la siguiente plataforma de la izquierda. Desde la plataforma, salta a la pasarela y después a la plataforma pendular. Vuélvete hacia la salida y salta hasta la puerta. Sigue por el pasillo hasta que veas dos puertas seguidas a mano derecha. Usa los Proyectiles de Fuerza para empujar ambos bloques hasta que caigan de sus plataformas. Entra en la sala que hay al final del pasillo.



◄ Saca el tercer bloque de entre los engranajes para permitir que éstos se pongan en movimiento.

▲ Salta desde la parte superior del eje del engranaje a la plataforma que se acaba de alzar a mano izquierda.

Puzzle de Bloques
Dificultad del Puzzle: 4
Oráculo, Puzzle de Bloques

Coloca los cuatro bloques sobre el dibujo del suelo para que coincidan. Para completar este puzzle tendrás que voltear dos de los bloques. Cuando completes el dibujo se abrirá la siguiente puerta. Salta al agujero que encontrarás una vez salgas de la sala.

▲ Coloca correctamente los cuatro bloques siguiendo el dibujo del suelo para abrir la siguiente puerta.

Sala del Péndulo
Dificultad del Puzzle: 7
Oráculo, Sala del Péndulo

Usa la Constricción con los diales de forma que la parte del símbolo que aparece en cada uno coincida con el resto del símbolo que aparece en el suelo para que dicho símbolo quede completo, tal y como aparece en la pared de la derecha de la entrada. Al completar el puzzle, una plataforma pendular se balanceará en cada sala. Salta hasta cada una de ellas para llegar al nicho que hay por encima, activa el interruptor que encuentres en cada uno de esos nichos y se abrirá una gran puerta en el centro. Cruza esa puerta, que está cerca de los símbolos de la pared que usaste para orientar los diales. De camino al combate con el siguiente jefe, que es ni más ni menos que Kain, Raziel se detiene para mirar en muchos portales temporales.



◄ Al entrar, encontrarás en la pared los símbolos que te servirán para resolver este puzzle.

▲ Así es como deberías encajar el Círculo y la 'Z'.



◄ Así es como deberías encajar el Triángulo y el símbolo inferior.

▲ Así es como deberías encajar la 'U' y la 'T'.

Puerta de Teletransporte
Oráculo, Puerta de Teletransporte

Después del último portal, podrás encontrar una Puerta de Teletransporte tras una puerta que hay a mano izquierda. Es aconsejable visitarlo para que puedas volver a esta zona en caso de que Kain logre derrotarte. Atraviesa la puerta del final del pasillo para enfrentarte a Kain por última vez.

Jefe Kain

Segundo Encuentro con Kain
Dificultad del Puzzle: 7

Después de las escenas automáticas, Kain iniciará la ofensiva en el nivel inferior cargando su arma. Debes alcanzarle y golpearle con la Soul Reaver antes de que logre cargarse por completo y ataque. Cualquier otro ataque que no sea el de la propia Soul Reaver no le hará ni cosquillas. La forma más sencilla de alcanzar a Kain cuando se encuentre en la parte superior consiste en usar las columnas como rampas. Kain continuará su ascensión con cada escaramuza que se produzca entre ambos.



▲ Raziel contempla los portales estelares y experimenta visiones cuestionables de su pasado y su futuro.

Encontrarás Recargas de Energía de Salud al llegar a lo más alto, así que no sueltes la Soul Reaver y permanece en el Plano Material. Tras el tercer ataque con éxito a Kain, éste saltará a través del Umbral. Raziel sigue a Kain a través del portal y se encontrará cara a cara con Moebius y el final de este alucinante juego.



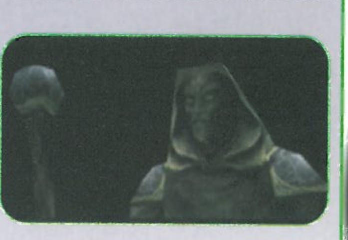
▲ Te encontrarás con Kain por última vez.



▲ Debes alcanzar a Kain y golpearle con la Soul Reaver antes de que logre recargarse por completo y descargue su ataque.

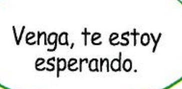


▲ Tras el tercer ataque que logres realizar con éxito, Kain huirá a través del Umbral.



▲ Sigue a Kain por el portal para encontrarte cara a cara con Moebius y el final del juego.





TRUCOS

Tony Hawk Pro Skater

AÚN MEJOR

Nadie puede negar que este es el primer juego que capta perfectamente la emoción del skating. Aunque claro, no todos somos unos ases como Tony Hawk y cuando nos vemos en apuros no nos queda más remedio que tirar de los amados trucos. Este mes os enseñamos tres códigos con los que aumentaréis vuestras posibilidades, ya no tendréis más quebraderos de cabeza para hacer ese movimiento especial que tanto andabais deseando.
Para activarlos deberás pausar la partida con START. Mantén pulsado L1 e introduce alguna de estas combinaciones.

Efecto	Código
Características al máximo (10)	Cuadrado, Triángulo, Arriba, Abajo
Características a 13	X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Abajo
Especial siempre cargado	X, Círculo, Arriba, Izquierda, Izquierda



◄ Ya nadie podrá sacar más puntos que tú. Usa el movimiento especial tantas veces como quieras.



► Al aumentar tus habilidades tu aspecto exterior cambiará "un poco".



◄ Pausa la partida en cualquier momento e introduce alguno de estos códigos.

Demolition Racer

EL MODO FÁCIL

Si te quedas atascado y no puedes terminar alguno de los niveles superiores no te preocupes, con este código tendrás acceso a todos los modos y coches. Ve a la pantalla principal y pulsa X, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo

EL MODO DIFÍCIL

Si eres de los que prefieren conseguir los premios por sí mismos aquí tienes la lista completa de premios que se consiguen al completar alguno de los modos.

Modo Rookie, Obtendrás:

Acceso a: Semi-Pro League, Chase
Coches: Renagade, Mantis

Modo Semi-Pro, Obtendrás:
Acceso a: Pro League, Chicken, Predator, Pelton Stadium, Meltdown, Hunter's Quarry, Scrap Heap

Modo Pro, Obtendrás:
Acceso a: Endurance
Pistas: Redneck Raceway, Chemical Plant, Go-Cart Carnage

Modo Endurance, Obtendrás:

Todas las pistas en modo invertido
Coche: Vandal

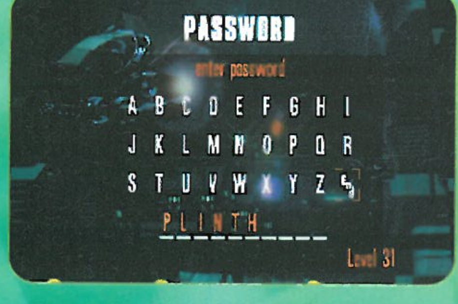
Modo Arena, Obtendrás:
Acceso a: Suicide
Coche: Widowmaker



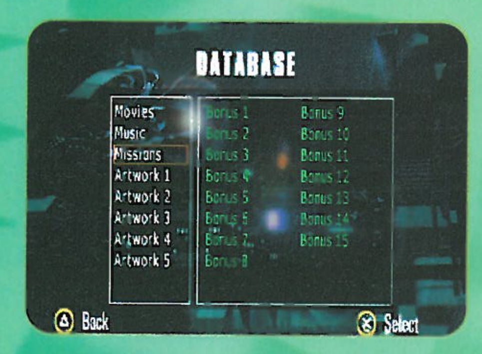
G-Police: Weapons of Justice

Antes de que sigas leyendo hay que decir que G-Police 2 no es tan complicado como para que necesites echar mano de estos trucos, pero si estás pillado, no sabes donde meterte y deseas ver la escena final de G-Police 2 sigue leyendo y encontrarás respuesta a tus plegarias. Accede al menú de password y pon alguna de estas claves, te llevarán directamente al nivel que elijas.

Nivel 01	POLICE
Nivel 02	OCTOPI
Nivel 03	BRAINS
Nivel 04	FINGER
Nivel 05	BANANA
Nivel 06	JUNGLE
Nivel 07	VOODOO
Nivel 08	SQUEAK
Nivel 09	DUNDEE
Nivel 10	TEAPOT
Nivel 11	BUTTER
Nivel 12	INDIGO
Nivel 13	STROUD
Nivel 14	ELIXIR
Nivel 15	LIQUID
Nivel 16	STAPLE
Nivel 17	SHIRTS
Nivel 18	APPLES
Nivel 19	GADGET
Nivel 20	TANUKI
Nivel 21	SALADS
Nivel 22	DUFFCO
Nivel 23	PHONES
Nivel 24	ASSERT
Nivel 25	OXYGEN
Nivel 26	JOYPAD
Nivel 27	ACTIVE
Nivel 28	MENACE
Nivel 29	WINDOW
Nivel 30	AGENDA
Nivel 31	PLINTH



Si usas la última clave ("PLINTH") todos los niveles anteriores se abrirán y te ahorrarás la molestia de introducir las claves una a una.



Quién lo diría, ¿sabías que la opción Database servía para esto?

DESBLOQUEA TODO

Si estás cansado y quieres tener acceso a todas las opciones ocultas y niveles especiales necesitarás esta palabra mágica "UTOPIA". Ponla en el menú de passwords. Ahora al acceder a la base de datos podrás elegir alguno de los 15 niveles especiales, vídeos secretos, imágenes de arte o simplemente escuchar la banda sonora de G-Police.

Championship Motocross Featuring Ricky Charmichael

TODOS LOS TRUCOS POSIBLES

Este es sin duda uno de los mejores juegos de motocross que han salido en los últimos meses. Si te lo has comprado (buena elección amigo) pero no eres capaz de pasar alguno de los modos introduce alguna de estas palabras cuando te pregunte tu nombre al entrar en el modo Campeonato.

Efecto	Truco
Modo Cabezón	GROSSE TETE
Todas las Pistas	DIRT TRACKS
Modo Espejo	OPPOSITE LOCK
Campeonatos	ALL EVENTS
Vídeos	LIVE ACTION



No hay juego con trucos al que le falte el modo cabezón. Por suerte los otros trucos son bastante más interesantes.

Ve al menú de opciones y mira los vídeos de estos especialistas, son alucinantes.

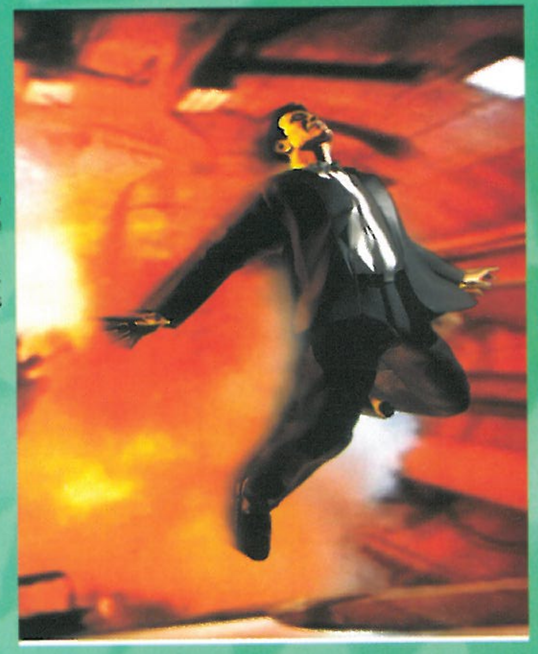
Pac-Man World: 20 Aniversario

99 CRÉDITOS

Si eres un fan del modo clásico de Pac-Man y quieres pasar toda la tarde haciendo woca-woca-woca... tira de este código y olvídate de los dichosos créditos.

Antes de entrar al modo clásico mantén pulsado Select y aprieta Start para empezar, tendrás 99 créditos.

MISSION IMPOSSIBLE



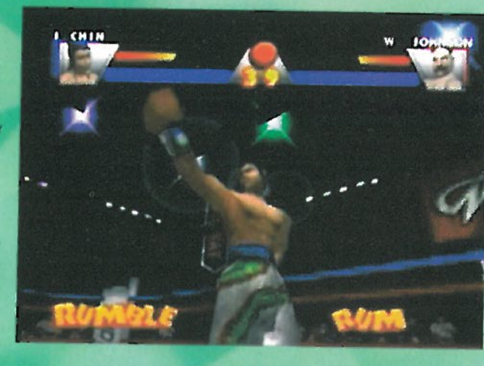
HAZ POSIBLE LO IMPOSIBLE

Algunas de las tareas que te encomienda el IMF son realmente complicadas. Si te cansas de una misión en particular o empiezas a aburrirte del juego, echa mano de estos códigos

Para activarlos dirígete a la pantalla de Passwords dentro del menú de opciones. Recibirás un mensaje diciendo que los códigos son incorrectos, no te preocupes es normal.

Códigos	Efecto
Modo Turbo	GOOUTTAMYWAY
Supersaltos	BIONICJUMPER
Mensaje Secreto	TTOPFSECRETT
Cámara lenta	IMTIREDTODAY
Ver los vídeos	SEECOOLMOVIE

Ready 2 Rumble



PEQUEÑAS AYUDAS

Si quieres recuperar energía o lanzar el demoledor modo Rumble usa estos movimientos y verás como caen tus enemigos uno detrás de otro.

RECUPERAR ENERGÍA

Cuando caigas al suelo del ring pulsa rápidamente los botones cuadrado, triángulo, círculo y equis para aumentar la barra de energía. La otra opción (y más recomendable) es apretar rápidamente L1 y R1, si le pillas el truquillo a los botones ganarás mucha más energía que tu enemigo.

MODO TURBO / RUMBLE

Cuando consigas las seis letras de "RUMBLE" pulsa L1 y R1 a la vez y durante unos segundos la barra de potencia no bajará y podrás lanzar el mejor de tus combos.



Xena: La Princesa Guerrera

Todo el poder que necesitas

Si estás desesperado, no sabes como eliminar a uno de los jefes o simplemente quieres ver el dichoso final usa alguno de estos trucos y verás como tus penas desaparecen.

ACCESO A TODOS LOS NIVELES

Ve al menú principal, pon el cursor sobre la opción de Nueva Partida y pulsa: Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Arriba, Arriba, Arriba

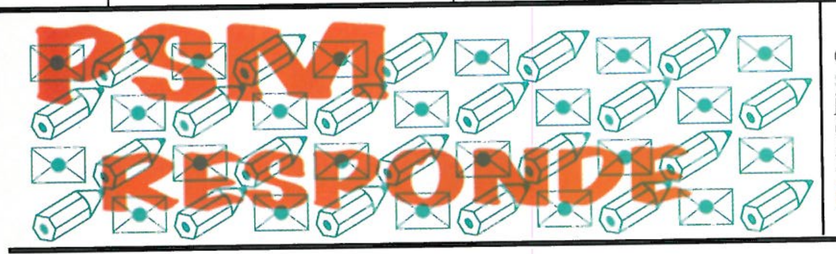


ENERGÍA Y ATAQUE AL MÁXIMO

En la pantalla de título pulsa: Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Arriba, Arriba. Si lo introduces correctamente escucharás un sonido de confirmación.

INVENCIBILIDAD

En el menú principal pulsa: Arriba, Arriba, Arriba, Círculo, Cuadrado, Arriba, Derecha, Izquierda. Si lo introduces correctamente escucharás un sonido de confirmación.



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
Tío Alberto y Tío Sebas.

LA WEB DE "AFAR"

Rafael García
Sevilla

Hola a todos, soy Afar, o sea, Rafael, pero a mí me gusta que me llamen Afar. Para empezar, quiero mandar un saludo a todos mis amigos de Sevilla y felicitaros por el buen trabajo que hacéis en PSM, para mí es una de mis revistas preferidas y, como es pequeñita pues la manejo mejor, pero las pierdo rápido, no os preocupéis porque después de un día las encuentro.

Quisiera preguntaros si me podéis contar de qué va el Final Fantasy IX, porque un amigo me ha contado algo, pero no me he enterado muy bien.

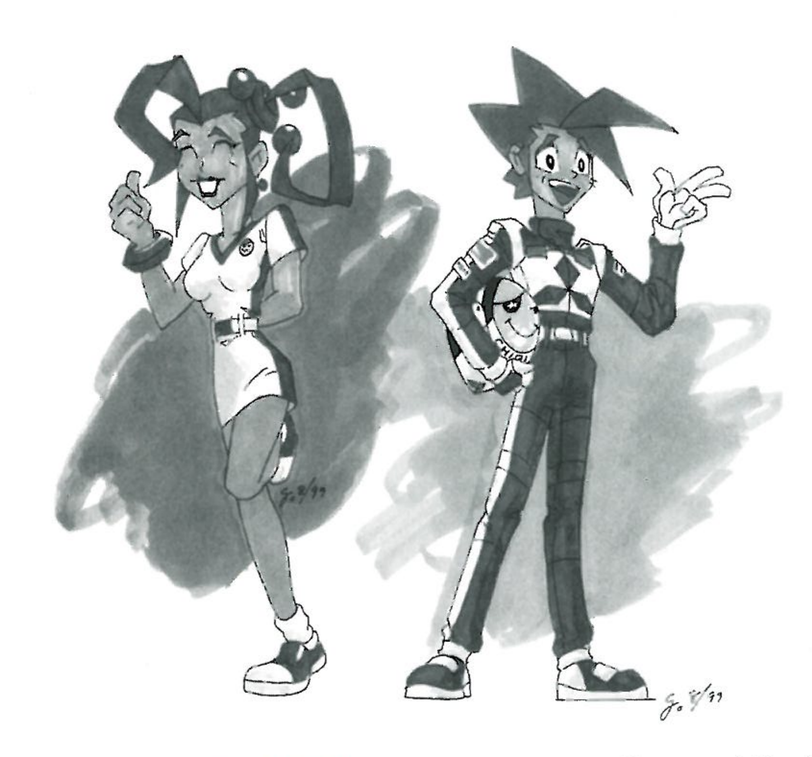
Pues te podemos decir que es un rumor bastante adelantado, y poco más aparte de lo que publicamos en números anteriores.

Bien, me voy a comprar un juego y dudo entre el Final Fantasy VIII y El Mañana Nunca Muere (James Bond 007) ¿Cuál me aconsejáis?

Hay que reconocer que la conversión de El Mañana Nunca Muere nos ha sorprendido gratamente, pues las versiones beta que habíamos visto no nos hacían esperar algo de ese nivel. Aun así, Final Fantasy VIII es un juegazo que no debe faltar en ninguna colección que se precie.

También quisiera que publicaseis mi dibujo porque si no mis amigos me matan ¡PPPPOOOORRRR FFFAAAVVVOOORRR!





Pues ahí tienes tu DIBUJOOORRR, que tampoco queremos que nos detenga la poli por cómplices de asesinato.

Y que me digáis cuando sale la PlayStation 2.

Para saber eso no tienes más que leerte cualquiera de los muchos artículos que estamos publicando sobre el tema. De todas formas, te podemos decir que en Japón saldrá en Marzo, pero en Europa tendremos que esperar unos cuantos meses para su lanzamiento oficial. Aunque todavía no hay fecha fija, se dice que será para el último trimestre del 2000.

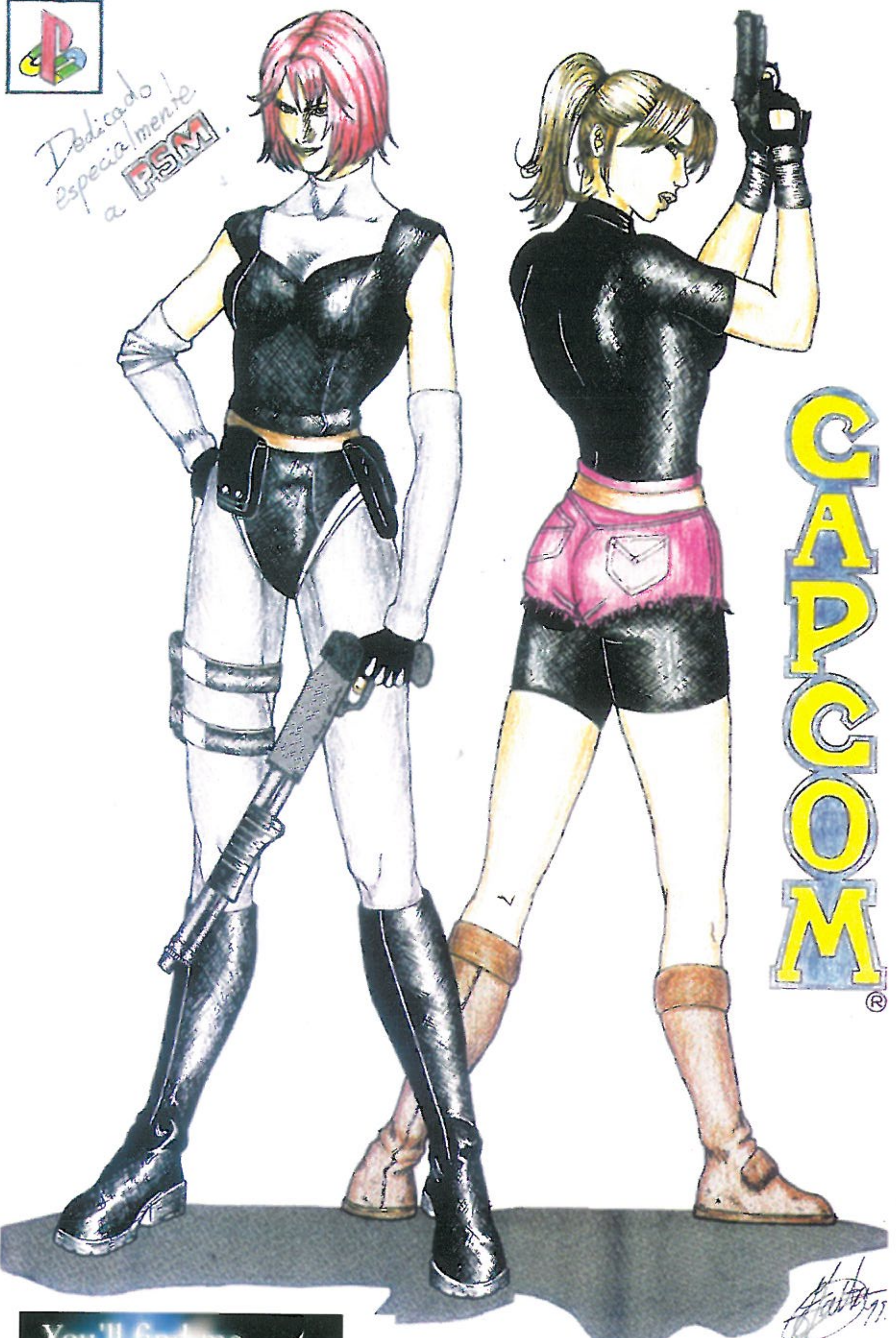
Quiero que visitéis mi Web Site y que todos "firméis" en el Guestbook que es como una especie de libro de firmas en donde ponéis unos datos (no personales) y unas observaciones. En mi página encontraréis un espacio que se parece al catálogo vuestro. Claro, os he imitado (sin ánimo de ofender), si no os gusta, decírmelo mandándome un E-mail a rgv@arquired.com. Mi página Web es: http://consola.es.fortunecity.com/demos/27

No te preocupes, que sabemos dónde vives y ya nos pasaremos un día a cobrar los derechos de imagen (que es bromaaa...).

¿Vale? Venga, adiós y que sigáis así.

No creo que sigamos así mucho tiempo, al fin y al cabo, el tiempo no perdona a nadie.





ANA, CON MUCHAAA MARCHAAAAAAA

Ana C. L.
(Esperemos que la L no sea de Leticia Sabater)
Madrid

¿Qué tal andáis? Me llamo Ana y bueno, antes de nada (y antes de que se me olvide), quería decir que vuestra revista es supermegatopeflashrequetelalechechupi (queda un poco cutre, pero es la recopilación de ideas que se me han pasado por la cabeza y como no sabía cuál elegir, he hecho un conglomerado).

???..... Ya te vale tía...

Está muy bien, en cuanto a fotografías, contenidos, portadas, puntuaciones... en definitiva hay que felicitar a toooda la gente que cada mes hace posible esta maravilla del mundo.

Soy una super fan del Final Fantasy VII y VIII, Resident Evil 2, Spyro 2, Gran Turismo, y mucho más. Allá voy:

¿Los juegos Ehrgeiz, Saga Frontier 2, Grandia, Xenogears, Wild Arms 2, Tekken Tag Tournament, Koudelka, Dragon Quest, Dew Prism, Chrono Cross, Parasite Eve I y II y Legend of Mana saldrán finalmente en España? ¿Saldrá alguno de ellos traducido?

Oye Ana, ¿Te queda algún juego en el catálogo de importación del que quieras saber algo? Vamos por partes: Ehrgeiz si, Saga Frontier 2 si y traducido (creemos), Grandia y Xenogears, creemos que no, Wild Arms 2 si, Tekken Tag suponemos que con Play 2, Koudelka y Dragon Quest no sabemos nada seguro, Parasite Eve es más probable que salga el segundo y Legend of Mana es muy probable que sí. ¡Arf, Arf! (respiro...) De todas formas con la distribución de los títulos de Square en España por parte de Sony podemos encontrarnos con muchas sorpresas.

El Tekken Tag Tournament ¿Saldrá para la PlayStation 1 o la 2?

Tekken Tag es una especie de demo para Playstation 2 y ni siquiera sabemos si realmente llegará a ser un juego entero, el tiempo lo dirá. En todo caso ni sueñes

¿Cómo es posible que hagan esos "peazo" de personajes en los videojuegos? (Me refiero, obviamente, a Squall)

Secretos del organismo que nunca la ciencia aclara. No, en serio, los programadores cada vez afinan más a la hora de hacer los juegos y esperemos que no se corten. Por cierto, no se como os gusta tanto Squall a las chicas. Si, es muy guaperas y tal, pero es un chulo. Hay que ver como trata a las pobres Rinoa y Quistis. En fin, vosotras mismas.

Y por último ¿Por qué, a cada juego de Tomb Raider (I, II, III...) le aumenta una talla de sujetador? (¡¡Cuánta "pechonalidad" tiene esta muchacha!!)

Hay que ver como son los de Core ¿Eh? ¿Tu crees que tendría tanto éxito si calzara una 75 de suje? No sé yo...

Bueno, me despido, espero no haberos aburrido; os pido que me publiquéis el dibujo "please" y la carta, claro. Un saludito y muchos besos.

Pues nada cari, hasta cuando tu quieras.

LOCO POR LA PESCA

Christian Herreruela
Cuatro Vientos (Madrid)

Hola Alberto, tengo 11 años y la fabulosa maravilla de Sony. Os escribo porque tengo unas dudillas que necesito que me respondáis:

Tengo el Fisherman's Bait y me gusta mucho ¿hay algún juego japonés o americano de pesca? ¿Cuál es el mejor?

Si, tienes Bass Landing y Bass Rise. Todos son muy parecidos, si quieres que te digamos la verdad hay muy poca diferencia entre ellos. Si acaso el que más nos ha gustado por los gráficos y la mayor variedad de modos de juego es Bass Landing.



¿Cuándo salen Ace Combat 3, Gran Turismo 2 y Colin MacRae 2?

Seguramente Ace Combat (¡oh, maravilla entre las maravillas!) esté a la venta cuando leas esto, así que corre a comprarlo. Gran Turismo 2 (¡oh, maravilla entre las maravillas otra vez!), si no se retrasa otra vez, lo tendremos en Febrero y Colin Mc Rae (¡otra vez lo de las maravillas!) seguramente esté disponible en Marzo. Tú si que sabes de buenos juegos, pillín.

¿Speed Freaks o Crash Team Racing?

Crash Team Racing sin ninguna duda. Speed Freaks está bien, pero es que Crash es una auténtica pasada y no debe faltarte. Por cierto, ya que hablamos de Crash, hay que decir que en el número anterior se nos coló una errata en la puntuación final del juego y le dimos un 8.1 en lugar del 9.5 que debe llevar. De todos modos ya lo tenéis corregido en la sección de Escaparate. Me auto-echo la bronca a mí mismo con mi mecanismo.

¿Seguirán haciendo FIFAs para la actual PlayStation o los harán ya para la PlayStation 2?

Es la pregunta del millón. No lo saben ni ellos. ¿Apostamos algo a que van a sacar FIFA para las dos consolas? El próximo invierno lo sabremos señores...

¿Volverá Nimúe?

Eso sólo lo sabe ella, ya que la muy perra no nos ha escrito ni una sola vez desde los USA. De todos modos aquí tiene las puertas abiertas cuando quiera y esperamos que le vaya fenomenal con los Yankis.

OS SIGO DESDE EL NÚMERO 1
Un saludo a: Álvaro, Lara, Mario F, Irene, Alberto, Haydee, Adri, Lola, Javi, Marta, Mario A, Alba, Edu, Jose, Tamara, Nuria, Aitana, Roberto, Silvia, Alex, Raúl, Abraham, Jaime Martín, Fernando Minaya y a ti.

Oye, si quieres saludar a alguien más te pasamos la guía de teléfonos y te explayas. No, en serio, gracias por saludarnos a nosotros también.

CARMA-BASURA

Daniel Valiente
Santander (Cantabria)

Voy a ser breve. Vuestra revista es la mejor y tengo todas, además están archivadas en fundas de plástico. Ojead unas preguntas:

Quiero saber más detalles sobre el juego Rampage 2.

No tienes más que echarle un vistazo al examen que hicimos de él en nuestro nº 7.

Tenéis idea sobre el juego de G.T.A. 2

¡Qué casualidad! El examen de este sale

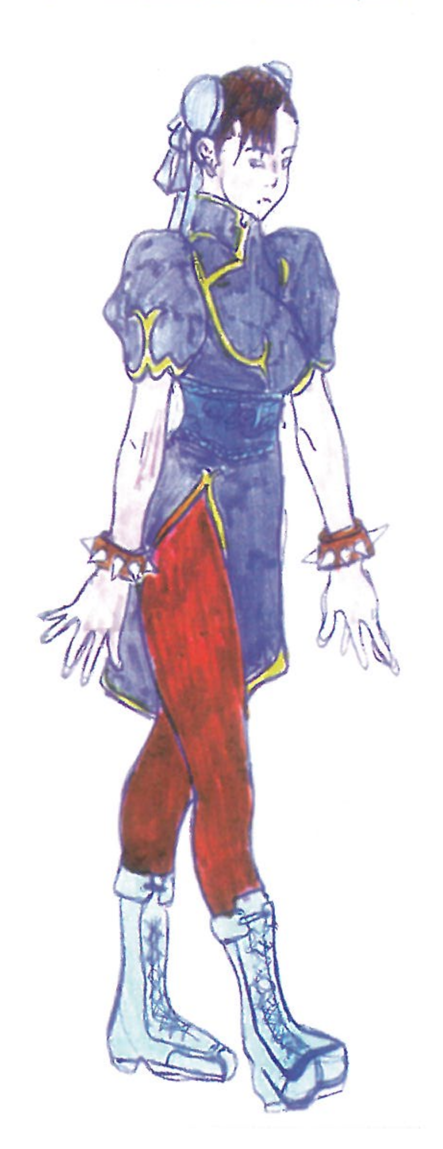
en el número del mes que viene. Te podemos adelantar que es bastante mejor que la primera parte, con muchas más misiones y bandas, y que sigue manteniendo el modo de juego con la perspectiva desde arriba.

El juego de Carmaggedon es una mierda, y quiero decir a los fans de esta serie (como es mi caso) que la versión de Play es una basura y un timo, pues los programadores prometían un juego igual o superior a la versión de PC Carmaggedon 2 Carpocalipsis Now.

No es que sea un gran juego, como ya dijimos en números anteriores, pero de ahí a que sea una mierda... En fin cada uno opina lo que quiere, y ahí queda tu juicio.

Por último, no hagáis caso a chavales que se quieren pasar de listo (Como es el caso de uno que os puso a parir en uno de los primeros números). Ánimo y seguid así.

No, no vamos a seguir así, vamos a mejorar (aún no tenemos claro cómo mejorar, pero algún día lo conseguiremos; eso espero)





P.D.: Larga vida a P.S.M.

¿No te parece que ya la tenemos bastante larga? (la vida, claro). No es que nos vayamos a quejar si la conseguimos tener más larga, pero...

CLUB P.M.

Sergio Canito
Portugalete (Vizcaya)

Hola chicos y chicas. Me llamo Sergio y tengo 13 años. Quiero que sepáis que estoy formando un club llamado P.M. o Play Maníacos. Todo el que quiera ser socio, no tiene más que escribir a esta dirección, enviando además una foto reciente:

Sergio Canito Turiel
c/ Travesía Anantxa, 4 3° Izqda.
Portugalete (Vizcaya)

EL FOROFO

Javier Muñoz
Elda (Alicante)

Hola, me llamo Javi y tengo once tacos. Soy un forofo de la PlayStation y tengo unas dudas sobre dicha consola. ¿Qué es el Pocket Station?

En varios números anteriores a este puedes encontrar un montón de reportajes y noticias sobre el Pocketstation. Es una especie de tarjeta de memoria en la que además de poder guardar tus juegos, puedes desarrollar personajes, preparar coches, etc. De todos modos no debes de preocuparte mucho por el aparatillo en cuestión, porque lo más seguro es que sólo salga para la Play 2.

¿Hay algún juego de los Simpson para PSX?

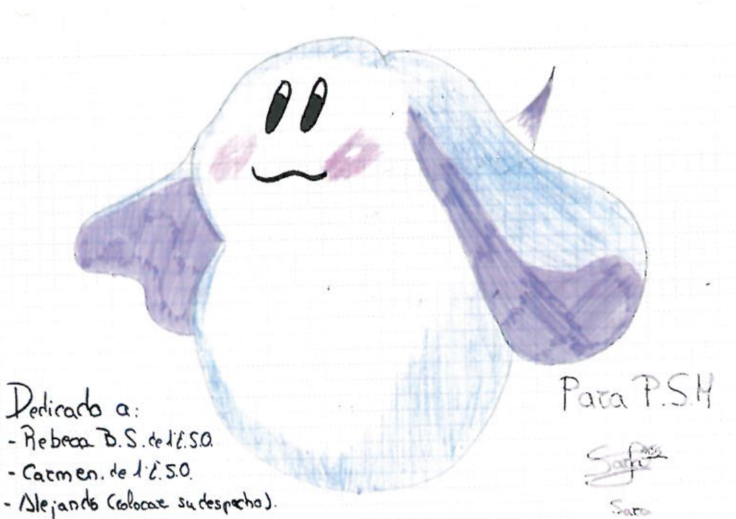
No, que nosotros sepamos; aunque nunca se sabe, dada la enorme fama de la serie, si harán alguno.

¿De qué va el Constructor?

Es un juego de estrategia en el que te metes en el papel del dueño de una compañía constructora con todas las movidas que eso acarrea: Negocios, terrenos, mafias, obreros, huelgas etc.

Un amigo mío (que es muy chulo) dice que tiene el ISS Pro 4. ¿Es verdad? ¿Está a la venta?





El chulo de tu amigo tendrá, posiblemente la versión japonesa de lo que aquí se va a llamar ISS Pro Evolution y que saldrá más o menos durante el mes de Febrero.

¿El juego "Esto es Fútbol" es más lento que el ISS Pro 99?

No sé a lo que te refieres con lento. En cualquier caso, Esto es Fútbol va de lujo en cuanto a gráficos y control, aunque se queda un poco pobre en el apartado de los comentarios.

¿Va a salir Crash Bandicoot 4?

No. Crash Team Racing es el último juego del marsupial para la Play. Ni siquiera en la dos vamos a volver a verle. ¡Snif!

Si me respondéis estas dudas, mi madre me va a tener que castigar a pagar la factura de la luz.



Después de ese comentario, no estábamos muy seguros de si realmente debíamos responder porque, vamos a ver, si te dedicas a pagar el recibo de la luz ¿de dónde va a salir el presupuesto para comprar nuestra estupenda revista? Pero, después de pensarlo durante mucho, muchísimo tiempo (casi no podemos sacar la revista este mes de tanto pensar), hemos llegado a la conclusión de que, si tú estás dispuesto a arriesgarte, nosotros también.

MÁS FINAL FANTASY

Leya Luna "Gudrum"
Madrid

Soy una chica (sííí, leéis bien, una chica) fan de la Play y la PSM aunque me tenéis "más quemá quel palo un churrero", os he mandado ya dos cartas y pasáis de mí, así que os pido un poquito de caso y que no me tiréis o me uséis para calzar la pata de la mesa, ¿va?

Bueno, para que veas que nunca debes perder la esperanza, ya te ha tocado el turno. Pero para otra vez, ten en cuenta que recibimos muchísimas más cartas de las que podemos publicar. De verdad. Para publicarlas todas, tendríamos que pasar de las novedades, las noticias, y unas cuantas cosas más para dejar espacio a todas las cartas. En fin, ya ves que todo llega.

Vuelvo a repasar el tema de la discriminación que tenemos las chicas en el mundo del videojuego, no sólo servimos para leer el Cosmopolitan o para ir 7 tías juntas al baño.

No lo digas muy alto, que tampoco queremos que se enteren las chicas de nuestra Redacción y vuelvan a exhaltarse otra vez con el tema de la causa feminista. Menos mal que somos más y las tenemos dominadas. De todas formas, la presencia de las chicas se va haciendo notar cada vez más en el mundo de los juegos. Fijaos en la gran cantidad de protagonistas femeninas que estamos viendo últimamente en grandes lanzamientos como Resident Evil, Dino Crisis, y no sabemos si atrevernos a mencionar a la siempre presente Lara Croft, que las feministas se nos pueden volver a poner a aullar.

Bueno, necesito ¡¡¡AYUDA!!!, estoy muy atascada con el FFVII y aunque dais esas superguías del juego (por eso os mando un kilo de besos, majos) (nota de la redacción: Tomaremos nota para futuras referencias) pero estoy con toda la tropa en la prisión de Corel y no sé donde (piiii) está el jefe, cómo entrar en la carrera de chocobos, o cómo salir de allí. Llevo casi un mes atascada ahí, por favor ayudadme a salir de allí.





Tranqui, que en esta tercera parte de los cuadernos de tácticas está la respuesta a todas tus penurias.

Por otro lado, también necesito vuestra opinión crítica Made in PSM:
Me cojo el Metal Gear Solid Special Missions o me espero a... ¿UNA SEGUNDA PARTE?

Si de verdad te gustó MGS, el Special Missions es un complemento ideal al juego y un gran juego por sí solo, además vale tres mil y pico pelas nada más ¿Qué más quieres?

Me han comentado que el Abe's Exodus está muy simpático ¿qué opináis?

Que sí. Además de simpático es un juegazo como la copa de un pino.

¿Qué pacha con el Mission Imposible? Merece la pena o no se lo han currao...

Está bien, aunque más bien nos decantamos por tu segunda observación.

¿Sacarán algún tipo de ayuda estatal o alguna ONG para que podamos cambiar la Play por la PS2 a modo de trueque o mercadillo? Espero que SONY no sea muy rastrera como otras compañías de consolas y que cuando saquen la PS2 no den de lado a nuestra pionera PlayStation.

Me temo que te vamos a ver vendiendo Kleenex en los semáforos para sacar pelas, y no creemos que Sony abandone a los usuarios de la Play 1, al menos eso es lo que nos han dicho ellos.

Bueno, un apretón para todos; saludos a las chicas que os escriben y espero que me contestéis y que os guste mi dibujo

También tomaremos nota; seguro que al final vas a acabar arrepintiéndote.

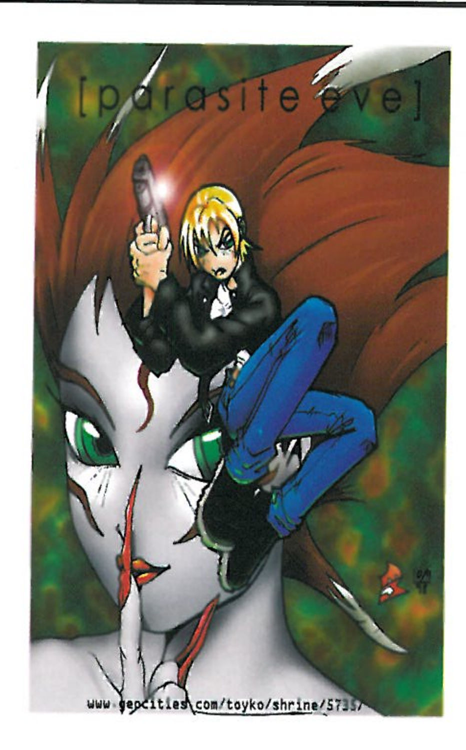
Mis amigos me llaman Gudrum porque dicen que me parezco a una duende, de un juego de rol con ese nombre, que dibujó Luis Royo.

Pues ya sabes, envíanos una foto tuya y otra de Gudrum y así nosotros también podremos opinar.

LA SEÑORITA GAINSBOROUGH ATACA DE NUEVO

Ana
Madrid

Hola, ¿qué tal? Soy Ana, otra vez. La verdad es que no tengo ninguna pregunta que haceros, simplemente os escribía para agradeceros que me publicarais mis dibujos, y porque me gusta tanto dibujar que no puedo evitar mandaros más dibujos. ¡Me hace tanta ilusión verlos publicados...! Ojalá algún día me acabe dedicando a esto.



Pues nada, no te cortes y sigue enviando dibujos que a nosotros nos encantan "chatina".

Bueno, esta vez sólo os mando un dibujo porque estoy en época de exámenes y no tengo tiempo de hacer más, pero ya seguiré mandando más. Espero que os haya gustado el dibujo.

¡Ah, bueno! En realidad sí tengo una pregunta, se me había olvidado:

De todos estos juegos de Square: "Dew Prism", "Chrono Trigger", "Chrono Cross", "Vagrant Story", "Legend of Legaia", ¿cuáles van a salir aquí? y ¿se sabe alguna fecha de salida de alguno?

Bueno, en una carta un poquito más arriba tienes la respuesta.

Y otra más (perdón): "Koudelka" y "Lunar Silverstar Story Complete" (que, bueno, no sé si es muy conocido), ¿saldrán aquí?

No creo, pero me muero de ganas de jugar a Lunar.

Vale, ya está. Siento haberme dado cuenta tan tarde, pero es que ya había escrito mucho para repetir la carta. Muchas Gracias.

Las que tú tienes, maja.

DE BIEN NACIDOS ES EL SER AGRADECIDO

Marta Escaño
Reus (Tarragona)

En primer lugar, muchas gracias por estar leyendo mi carta (PSM: De nada, hija, para eso estamos). No me dirijo a vosotros con la intención de sacarme de dudas sobre algún juego sino para agradeceros que estéis ahí, detrás de la revista (PSM: Muy bonito el logo, oye).

Todo esto viene a que hace más o menos siete meses convencí a mis padres para comprarme la Play, y así lo hice (un amigo me vició al espectacular mundo de la PlayStation y quedé prendada de él) (PSM: pero vamos a ver, aclaremos ¿del amigo o de la Play?). En un par de días compré tres revistas diferentes de PlayStation, me quedé igual hasta que di con la vuestra, desde entonces la compro cada mes. Y es por eso que agradezco vuestra presencia. Aparte de entretenerme cuando la leo, me habéis ayudado mucho a la hora de elegir un juego para comprar e informado muy bien (PSM: Eso es lo que tratamos de hacer aquí por encima de todo), ya tengo una buena colección, y ese es el motivo de mi carta. También os he mandado un dibujo hecho por mí (con mucho empeño, por cierto) (PSM: Eso no lo dudamos) dedicado a vosotros, es lo menos que puedo hacer. Espero que os guste y que no tengáis ningún problema a la hora de publicarlo (PSM: Ah, pero, ¿no era para nosotros? ¿también quieres que los demás lo vean?), me encantaría verlo en vuestra revista. Muchísimas gracias, seguid así.

Bueno, cuanto empeño en que sigamos así, hay que ver cuanto nos queréis, pero, por mucho que queramos, no podemos, aunque eso sí siempre trataremos de cambiar para mejorar

¡SUSCRIBETE!

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .
Población: . . . .
Provincia: . . . . **C.P.** . . . .
Teléfono . . . .

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: . . . .
Caducidad: . . . .

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: . . . .
Nº: . . . . **Población:** . . . .
C.P. . . . . **Provincia:** . . . .

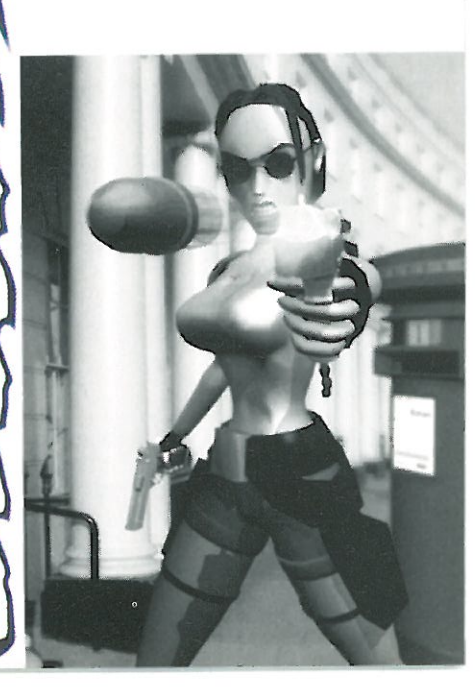
Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: . . . .
de la cuenta o libreta: . . . .

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

. . . . ,a . . . . .de . . . . .de 199. . .
(Provincia) (Fecha) (Mes)




Participa en el sorteo de 10 juegos TOMB RAIDER: " The Last Revelation"



¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

Alundra 7

Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

Azure Dreams 7

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

Akuji 7,3

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

Breath of Fire III 6

Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

Broken Sword I y II 6

Una fantástica aventura de las de hacer click con el ratón (mando muy recomendable para este juego) en la que disfrutarás de una trama llena aventuras por el mundo, en busca de secretos, pistas, etc. para llegar a tu objetivo final. Tendrás que ser muy astuto para resolver la historia, si te gustan los desafíos mentales y la lógica cualquiera de los dos es tu juego.

City of the Lost Children (La ciudad de los niños perdidos) 6

Es una historia intrigante, basada en la película, que consigue introducir al jugador de lleno en un argumento extraño y surrealista. Recuerda en muchos aspectos al clásico Alone in the Dark, buenos gráficos en 3D, aunque un control bastante lento. Flojillo.

Expediente X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión.

Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

Final Fantasy VII (Platinum) 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

Final Fantasy VIII 9,9

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

Granstream Saga 6

Es un cóctel de Final Fantasy y el sistema de mapas de Zelda-Alundra. No aporta nada nuevo al género. Es el juego de rol más lento que hemos probado en mucho tiempo, al que se le añade el inconveniente de no estar traducido al castellano. Sólo para fanáticos del Rol y el Manga. Tu mismo.

Hard Edge 6,4

Un edificio, dos policías, un rescate, dinero... Todos estos elementos se mezclan para crear una aventura gráfica en 3D al más puro estilo Alone in the Dark. La acción se sitúa en un edificio controlado por terroristas y cuyos protagonistas (Alex y Michele) son dos policías. Recuerda en muchos aspectos a Resident Evil pero más enfocado a la acción pura, sin olvidar los puzzles y las trampas. Recomendable.

Legacy of Kain 6

Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

Legacy of Kain: Soul Reaver 9,1

Fui despojado de todos mis honores como vampiro, me destrozaron las alas y perdí lo más importante, la única familia que había conocido... Lo único que me mantenía en pié era la sed, pero no de sangre, era venganza.

Así comienza Soul Reaver, la historia de un ser que no encontrará descanso hasta cumplir su único cometido en la vida, segar las almas de aquellos que lo han condenado.

Se desarrolla en tercera persona y los puzzles suelen consistir en mover cajas o activar grandes mecanismos en los que tendremos que pensar en "dos dimensiones", el mundo espectral y el físico.

Metal Gear Solid 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

Mission: Impossible 8

Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

Nightmare Creatures



Una especie de mezcla entre Resident Evil y Tomb Raider aunque no llega a la altura de ninguno de los dos. Gráficos muy poligonales y una trama más que pobre hacen que este juego se quede el algo que pudo llegar a ser, pero que no fue. Bastante malucho.

Tenchu



A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

Resident Evil 9,5

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

Resident Evil Directors Cut 9,5

El mismo de antes, pero en una versión más avanzada, con más monstruos y objetos cambiados de sitio. Complemento ideal para cuando te termines el primero, además incluye una demo jugable de la segunda parte.

Resident Evil II

9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este

Silent Hill

9

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad. Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

Syphon Filter 9,7

En las mismísimas profundidades de América Central un agente especial muere por la violencia de un grupo terrorista. Por suerte su muerte no es en vano, antes de morir el agente hizo explotar en llamas el laboratorio principal, un edificio en el que se estaba desarrollando una poderosa arma biológica llamada Siphon Filter. Este es un juegazo con todas las de la ley, tanto por la historia como en el aspecto gráfico o sonoro, aunque lo más importante es que a pesar de parecer una mezcla de Lara con Metal Gear tras jugar cinco minutos te das cuenta que estás ante algo totalmente nuevo.

Tomb Raider



Un clásico de Playstation, el nacimiento de un mito: Lara Croft. Las aventuras de una especie de Indiana Jones femenina con los polígonos mejor colocados de la historia de los videojuegos. Gráficos de ensueño, movimiento total en 3D, una aventura inigualable sólo superada por su continuación. Este es otro de los títulos indispensables en tu colección, y además barato porque está en gama Platinum.

Tomb Raider II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

Tomb Raider III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

Wild Arms 8

Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol.

Beat'em up (o juegos de lucha)

Bloodlines



Extraño título de acción y puzzles que te introducirá en un cuadrilátero con varios subniveles en el que ganará quien controle las zonas iluminadas. Es interesante si no te quedan más juegos de lucha o puzzles, aunque termina siendo muy aburrido, sobretodo por los tiempos de carga.

Bloody Roar 8,8

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

Dead or Alive 9,5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

Dragon Ball Final Bout



Correcto gráficamente y poco más. Golpes mágicos espectaculares si consigues hacerte con los controles del juego, lo que te llevará más trabajo del que te imaginas. Solo para los fans de Gokuh.

Kensei: Sacred Fist

5,1

Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

Marvel Superheroes



Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.





Mortal Kombat Trilogy
6

Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

Psychic Force
7

Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

Soul Blade
9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

Star Wars Masters of Teräs Käsi
8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.



Street Fighter Alpha 2
5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

Street Fighter EX
7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

Tekken
7

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

Tekken 2
9

La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.

Tekken 3
9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

The Unholy War
5

Lucha al más puro estilo Virtua-On con buenos efectos y escenarios interesantes. A pesar de todo se queda un poco corto en su modo un jugador y solo brilla si tienes amigos con los que echarte unas partidas. Un título muy interesante pero que puede acabar aburriendo.

Tobal 1
6

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

Rival Schools
7

Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

Victory Boxing 2
7

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

Xmen vs Street Fighter
5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

C3 Racing
7

Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

Colin Mc Rae Rally
9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

Demolition Racer
8,5

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontraran respuesta. En Demolition Racer nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar" digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozar a todos

nuestros contrincantes.

A pesar de no disponer de un gran motor gráfico Demolition Racer goza de altísimas dosis de jugabilidad.

Destruction Derby (Platinum)



Uno de los juegos que salió casi con la consola al igual que los Ridge Racer. Ahora ya está pasado de moda totalmente y si lo hemos mencionado en esta sección es porque está bien de precio, nada más.

Destruction Derby 2 (Platinum)

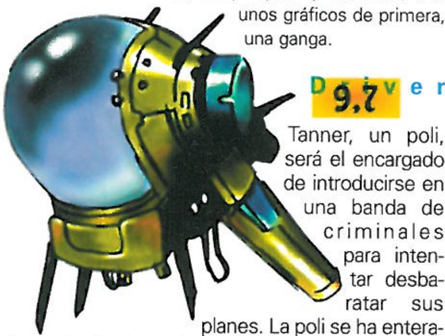
6

Este es bastante mejor que el anterior, más jugable y con mejores gráficos. Si te gustan las carreras en las que tienes que ir destrozando a todo coche que se te ponga por delante te gustará este juego. Un clásico.

Die Hard Trilogy (Platinum)



Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.



Driver

9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360º, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

Formula 1 (Platinum)

9,5

El primer juego de Fórmula Uno para Playstation solamente superado por su continuación. Todos los coches oficiales del campeonato, todos los circuitos y todos los textos y comentarios en castellano, un chollo tú.

Fórmula 1 97 (Platinum)

9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

Fórmula 1 98



En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

Rapid Racer



El primer juego de carreras de lanchas que salió para Playstation y además de los primeros en emplear imágenes de alta resolución. Rápido y muy adictivo, con una fantástica banda sonora interpretada por Apollo 440 que hace que prácticamente eso sea lo mejor del juego. Bastante rollete.

Gran Turismo (Platinum)



Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

Grand Theft Auto

5

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

Micromachines V3

7

Señoras y señores la diversión está servida, uno de los juegos más graciosos que hay para jugar en grupo. Tendrás a tu disposición infinidad de esos pequeños cochecitos de juguete con los que juega tu hermano pequeño para correr a toda velocidad por los escenarios más increíbles que te puedas imaginar, tales como el fregadero, la bañera, el WC, una mesa de billar y un montón más. Muy divertido para dos o más jugadores aunque pierde mucho si juegas solo.

Moto Racer (Platinum)



El primer juego de motos un poco serio. Combina las motos de carreras con las de moto-cross alternando unas pruebas con otras. Gráficos muy buenos y varias vistas desde las que pilotar las motos (muy buena la que se ve el manillar cuando haces un caballito). Muy recomendable.

Moto Racer 2

9

La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

Need for Speed III



Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

Newman Haas Racing

6

Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

R4: Ridge Racer Type 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

Ridge Racer (Platinum)

5

Mucha gente se compró la Playstation para poder jugar a este juego de tanto éxito en las recreativas sin tener que estar echando monedas constantemente. Hoy ya está un poco desfasado como es lógico, aunque no por eso ha perdido su encanto.

Ridge Racer Revolution (Platinum)

6

Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

Rage Racer

8,5

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta.

Totalmente recomendable.

Road Rash 3D

7

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).

Speed Freaks

8,3

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

Toca Touring Cars (Platinum)

7

Carreras basadas en el campeonato británico de Turismos. Lo mejor de este juego es que podrás conducir coches como el que puede tener tu padre pero preparados para correr. Entre algunos de los modelos disponibles se encuentran el Audi A4, el Renault Laguna, el Opel Vectra o el Peugeot 406, cada uno con sus características de conducción y comportamiento. El único defecto que le vemos es que el sistema de control es un poco complicado.

TOCA 2 Touring Cars

9,4

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

Test Drive 5

7

Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V Rally (Platinum)

9,3

Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.

V-Rally 2

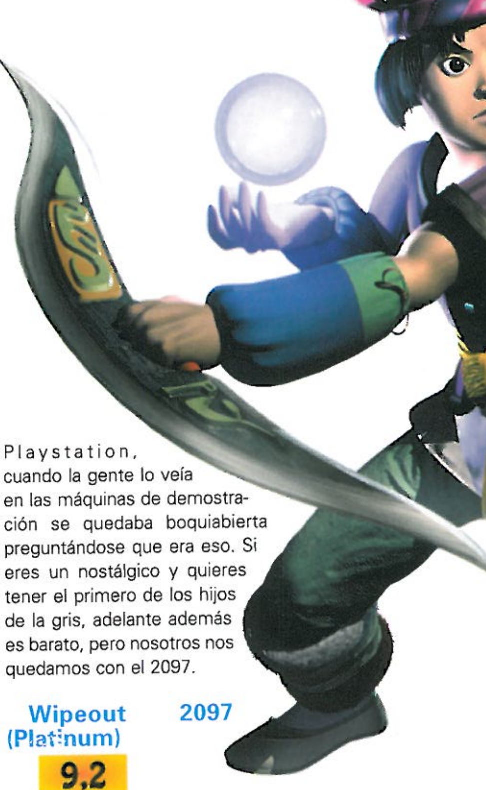
9,4

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

Wipeout (Platinum)

7

Creo que es el primer juego que salió para



Playstation, cuando la gente lo veía en las máquinas de demostración se quedaba boquiabierta preguntándose que era eso. Si eres un nostálgico y quieres tener el primero de los hijos de la gris, adelante además es barato, pero nosotros nos quedamos con el 2097.

Wipeout 2097 (Platinum)

9,2

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, ¿a qué esperas para tenerlo?

Wipeout 3

9,4

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

Actua Golf 3

5

Un gran simulador con un montón de opciones y unas vistas excelentes con comentarios buenos (algo que no tienen todos los títulos de golf). Bueno, aunque nosotros en plan simulador preferimos Tiger Woods.

Actua Soccer (Platinum)

6

Un buen simulador de fútbol que se queda anticuado comparado con lo que hay ahora aunque es una buena oportunidad de hacerte con un juego con equipos reales a un buen precio.

Actua Soccer 2

7

Mejor que la primera parte y, a nuestro juicio, que la







continuación.

Actua Soccer 3



La verdad es que esperábamos más de esta tercera parte, nos ha dejado un poco fríos ya que lo único que han hecho es actualizar las alineaciones. Seguimos prefiriendo el dos, tal vez porque ya nos duelen los dedos de jugarlo.

Actua Tennis



El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

Cool Boarders 2



Esto ya es otra historia. Se han corregido todos los defectos del primero y se han añadido más opciones y competidores. El modo dos jugadores es fabuloso y muy entretenido, además las piruetas son más fáciles de realizar. Este si que mola.

Cool Boarders 3



Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

Copa del Mundo Francia 98



Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

Everybody's Golf



Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 Rumbo al Mundial.

8,5

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99

9,5

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

Fifa 2000



El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

International Superstar Soccer 98



Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

Knockout Kings



Un simulador de boxeo en el más estricto sentido de la palabra. No esperes ver golpes espectaculares ni combos ni KO´s de película de Rocky, en lugar de eso estudia al contrario, cúbrete bien y golpea en el momento justo y con el golpe más apropiado o te irás a la lona. Gráficos un poco pobres y controles dificilillos hasta que te acostumbras. Lo mejor es el modo historia en el que tendrás que crear un boxeador y entrenarlo para que llegue a ser alguien algún día. Para amantes del boxeo.

NBA Live 98



Un gran juego de baloncesto basado en jugadores, canchas y fechas reales de la liga NBA. Los efectos de luz sobre el parquet son increíbles, las jugadas y los mates espectaculares. Además incluye la opción de competir en el famoso concurso de triples. De los mejores juegos de basket.

NBA Live 99



Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA Fast Break 98

6

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA Pro 98



Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

Pro 18 World Tour Golf



Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

Smash Court Tenis



La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

Sled Storm

9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

Tennis Arena



Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

Tiger Woods 99



Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

Track & Field



No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos



y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

Virtua Pool 7

Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia

Command & Conquer Red Alert (Platinum) 6

Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.

Constructor 7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

Populous: El Principio 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

Command &Conquer Retaliation

6

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

Simcity 2000 7

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

Theme Hospital

8,5

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

Warcraft 2 7

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

Warhammer

5

Buenos gráficos acompañados de un sistema un poco complicado de juego. Juego para los amantes de las fichas de Warhammer que desean tener una buena contienda.

Warhammer II: Dark Omen 7

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

Plataformas

Abe's Oddysee (Platinum) 9

El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

Abe's Exoddus

9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

Ape Escape 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

Bichos 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

Bugs Bunny: Lost in Time

9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.
Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.



Capcom Generations 7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.
Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

Crash Bandicoot

6

El primero de la saga Crash, el marsupial más cachondo de Playstation. Aquí es donde empieza la guerra abierta contra el Dr. N-Cortex. Un plataformas en 3D con unos gráficos sorprendentes, aunque se nos hace algo corto.

Crash Bandicoot 2 8

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

40 Winks 8,4

El mundo depende de dos inocentes y felices niños que no han perdido la confianza en el mundo de la fantasía. Ruff, uno de ellos, es un valiente niño cuyo sueño siempre ha sido convertirse en un ninja con poderes sobrenaturales o en un duende capaz de sortear a todos los enemigos que se le pongan por el camino, ahora tendrá la oportunidad de hacer sus sueños realidad.

Un título muy divertido que llama la atención por su gran variedad de escenarios y enemigos.

Crash Bandicoot 3

9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

Crash Team Racing **9,5**

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.



Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

Croc 2 **7,8**

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

Castlevania: Symphony of the Night

9

Ricther Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

Heart of Darkness

8

Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

Medievil **9,4**

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

Klonoa **7**

Recomendado para los más pequeños, Klonoa es un juego precioso gráficamente, con escenarios en 3D y con un colorido muy vivo. Se hace un poco corto y facilón, ya hemos dicho que es para los peques.

MDK **5**

De los creadores de Earth Worm Jim, MDK consiguió ganarse a todo el mundo con un fácil manejo, gráficos muy rápidos y una historia con que te harás fácilmente. El juego a pesar de ser antiguo te gustará si acabas de empezar en esto de los juegos para PlayStation, pero si ya llevas un tiempo mejor no te lo compres o acabarás un poco decepcionado.

Pacman World: 20 Aniversario

9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.



Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

Skull Monkeys

7

Uno de los juegos de plataformas más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A nosotros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

Spyro The Dragon **9**

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

Spyro 2 **8,8**

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

Tombi **8,5**

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

Wild 9 **7**

Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

Puzzles

Devil Dice **7**

Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los dados hasta conseguir juntar-

los con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

Bust a Move 2 **7**

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

Kurushi **6**

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

Lemmings **6**

El clásico de PC ha sido llevado exactamente igual a la PlayStation. Tendrás que salvar a los pequeños Lemmings en su suicidio colectivo para llegar a la siguiente fase. Podrás mandarles que construyan escaleras, agujeros, pasillos o que sirvan de tope para que los demás no caigan al vacío. En cada fase tendrás que salvar a un número mínimo de estos pequeños suicidas para poder seguir avanzando. Un clásico de los juegos de puzzle que no puede faltar a los que les gusta el género.

Mr. Domino **6**

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

Pop'n'Pop **8,4**

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

Kula World **7**

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

Apocalypse **7**

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

Asteroids **6,4**

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

Die Hard Trilogy (Platinum) **9**

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

Doom **6**

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

Duke Nukem **7**

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

Duke Nukem Time to Kill **7**

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G Darius **5**

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

Metal Gear Solid: Special Missions **8,7**

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

Omega Boost **9,5**

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

One **6**

Un buen Shoot'em up que se llena con efectos de explosiones y luces a toda velocidad. Bastante corto pero interesante. Si te gustan los juegos de acción en primera persona este seguramente te guste, aunque te quedarás con las ganas de jugar más niveles.

Overboard **7**

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

Point Blank **9,2**

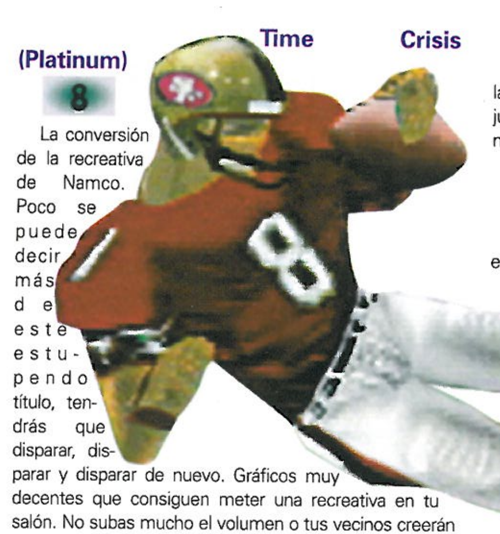
El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

Point Blank 2 **8,7**

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

Rampage 2: Universal Tour **6,6**

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.



Time Crisis (Platinum) 8

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Retroforce 7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

Air Combat 8

La primera parte de Ace Combat que aquí recibió otro nombre. Muy bueno y para algunos mejor que la segunda parte. Los gráficos están un poco desfasados pero su alta jugabilidad hace de este juego una de las obras maestras de este apartado.

Ace Combat 2 9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

Colony Wars 7

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

Colony Wars: Vengeance 9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

Blast Radius 8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

Forsaken 5

Un estupendo shoot-em-up en el que manejarás una especie de moto espacial a lo largo de cavernas, túneles etc. Manejarás cientos de armas espectaculares y tendrás que cumplir misiones tales como robar bancos, escapar de cazarrecompensas y mucho más. El control es un poco complicado y los gráficos fantásticos. Bastante bueno.



G Police (Platinum) 6

Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

G-Police 2 7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC Stunt Copter 9



Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

Soviet Strike (Platinum) 7



La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato

Nuclear Strike 6



Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

Wing Over 2 6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

Bust a Groove 7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

Spice World 0

Este es uno de esos juegos que manchan el buen nombre de la Playstation. Se trata de hacer coreografías de baile y vídeos musicales usando las canciones y las caricaturas de las intragables Spice Girls (aunque no hubiera hecho falta caricaturizarlas porque ellas mismas ya son caricaturas). No tiene ni más ni menos que eso. Lo hemos puesto en esta sección sólo para avisarte que no te acerques a menos de 300 metros de donde lo veas. ¡Por favor, como se pueden hacer horteradas como esta!

Music 9,5

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

Parappa the Rapper 6

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.

Um Jammer Lammy 6,3

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



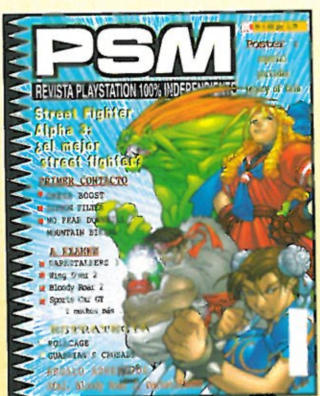
Nº. 1



Nº. 2



Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6



Nº. 7



Nº. 8



Nº. 9



Nº. 10

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º .... Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P. .... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:............................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envíc**

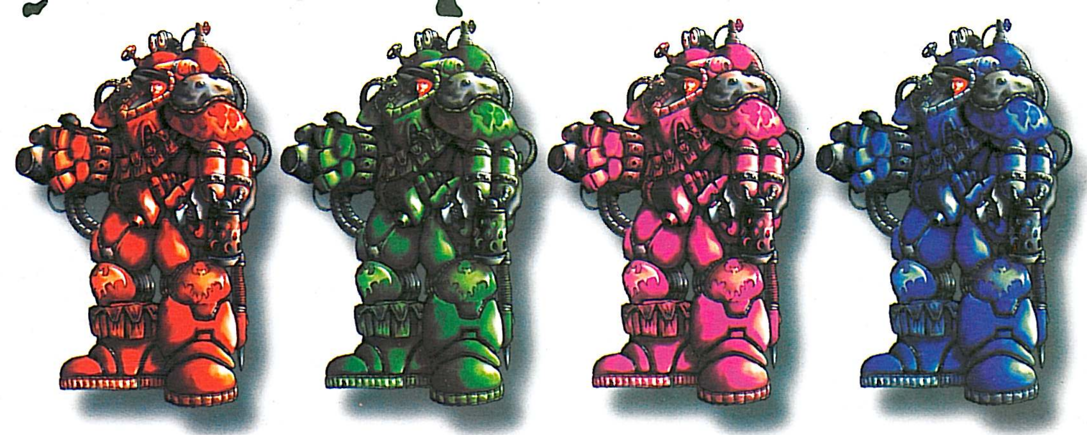
IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADC

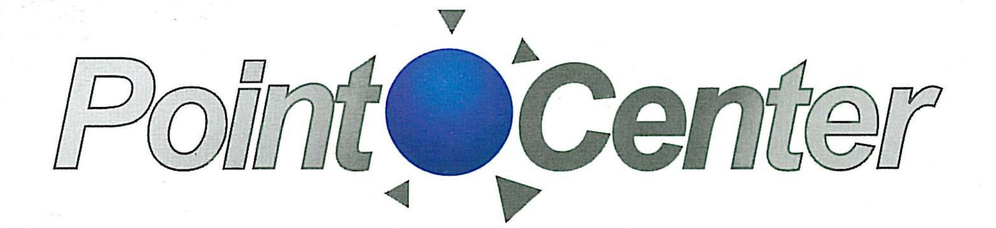
Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barc





y Uno para Todos





Te presentamos un lugar donde tú y tus amigos podréis jugar a los juegos de ordenador más actuales y punteros tanto individual como colectivamente.

También podrás adquirir y ver todas la novedades del mercado, tanto para PC, consolas, como en juegos de estrategia con miniaturas.

No lo dudes, y si quieres pasar un buen rato, solo o en compañía ven con nosotros.

General Díaz Porlier, 93. Madrid 28006.
Tfno: 914 02 68 04
e-m@il: pointcenter@pointcenter-ho.com

Bonus:
Presentando este cupón
te regalamos 1/2 hor
de juego gratis


PSM
Revista PlayStation 100% independiente
No le des más vueltas
¡Tampoco hay que ponerse así!
Si estás atascado en Final Fantasy VIII consulta nuestra guía